9/95

Svet KOMPJUTERA

CENA 7 DINARA

Povezivanje računara
Otvaranje bajtoputa

Izumiranje video kasete

Računari u industriji tepiha

Nemački ESCOM kupio Commodore



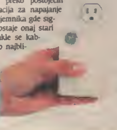
YU ISSN 0352-5031


DIGITAL COLOR
SCANNING &
IMAGESETTING
Howtek
eniranje refleksnih i transparentnih
raka (pozitiv i negativ) na visoko
kvalitetnom Drum skeneru Howtek
Scanmaster 7500 Pro,
do rezolucije od 16800 DPI.
Osvetljavanje na filmu vaših MAC i
PC postscript fajlova do veličine
50 x 35 cm, rezolucije 3600 DPI na
ImageSetter-u Agfa Avantra 20.
Ripovanje se vrši izuzetno kvalitetno
i brzo na grafičkoj stanici Sun
SparcStation 20.
Stupite u Digitalni Svet
Stojkov
Ruđera Boškovića 20, Novi Sad
Tel: (+381) 21 860-456, 863-252
Fax: (+381) 21-864-731
AGFA
Howtek
Sun
Apple

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

Wireless Phone Jack

Uz bežične telefone srećemo se sa novom spravicom koja je dobro iskoristila jedan prilično star sistem prenosa informacija preko kućnih instalacija za napajanje iz gradske mreže. Reč je o uređaju koji moduliše telefonski signal u FM signal i prenosi ga preko postojećih kućnih instalacija za napajanje (110 V) do prijemnika gde signal ponovo postaje onaj stari telefonski odakle se kablom dovodi do najbliže telefonske utičnice. Za korisnika to znači da se na mestima gde je potrebna, telefonska utičnica može instalirati bez prekopavanja zidova i prostiranja kablova, priključivanjem na obližnju utičnicu za struju. Uređaj se zove *Wireless Phone Jack*, i u Americi ga prodaje firma „Comtrad". Prednosti ovakvog vida komunikacije u odnosnu na bežičnu radio telefoniju su daleko čistiji zvuk, sigurnost zagarantovana kodiranjem na jedan od 65000 načina, neograničen broj priključaka udaljenih i do 500 m od jednog „pravog" telefonskog priključka, laka instalacija i, pre svega, niska cena. (ns)



Create Your Dream Job

Ako [illegible] posle dugog i napornog rada zapitali ćemo [illegible] sve [illegible] radim ovde za male pare, možda će vam novi [illegible] ROM [illegible] „[illegible]son Learning" pomoći da [illegible] svoju poslovnu karijeru ili da [illegible] te šta od svega očekujete.

[illegible] Your Dream Job predstavlja jedan inte[illegible] upitnik koji u [illegible]osti od vaših odgovora bira set novih pitanja i saznaje o vašim [illegible] strastima, okruženju i vizijama budućnosti. Ipak, program nije [illegible]delo veštačke inteligencije jer su sa[illegible] koje na kraju daje [illegible]teni. (ns)



Appleov prvi 486 računar

Korisnici Macintosh računara odavno su bili svesni [illegible] sebe u odnosu na preovlađujuće PC tržište. Međutim, sve više njih oseća je potrebu da razmenjuju svoje podatke sa PC platformama, kao i da koriste neke aplikacije specifične samo za PC. Do sada je taj problem rešavan raznim emulatorima, a sada [illegible] *[illegible]* pomoću hardverskog rešenja.

Macintosh [illegible] je dvoprocesorska mašina. U sebi sadrži Motorola 68040 procesor na 33 MHz koji služi [illegible] Macintosh deluje, kao i [illegible] 486DX2 na [illegible] koji pokreće PC programe. [illegible] Macov i PC-jev operativni sistem rade paralelno, [illegible] tim da se [illegible] hardver u mašini ravnopravno deli. [illegible] postoji i poseban HD-SIMM slot koji prima do [illegible] MB RAM-a [illegible] namenjen je samo [illegible]. Ukoliko [illegible] ovaj slot prazan, obe platforme dele osnovni RAM. PC-jeve particije na Macovom disku predstavljaju samo specijalne „hard disk fajlove" [illegible] korisnik može sam da izabere [illegible] se od njih podizati PC-jev operativni sistem.



Performa 630, na žalost, se bliska po performansama, iako je bolja od bilo kog softverskog PC emulatora, sporija je od standardnih DX2 mašina, a grafika je ograničena na 800 [illegible] 600 u [illegible]6 boja. Zauzvrat, obe platforme imaju zajednički Clipboard [illegible] veoma efikasnu razmenu podataka. [illegible] dva operativna sistema mogu pristupati istim fajlovima. Iako ne najjeftinije, ovo je ipak za sada najkompletnije rešenje za one kojima je baš neophodno da imaju dva računara u istoj kutiji. (sp)

Soundblaster Multimedia Home 4X

U poveliком paketu iz „Creative Labsa" nalazi se *Sound Blaster 16*, zvučnici, stoni mikrofon i, pretpostavljate, CD-ROM drajv četvorostruke gustine. Za cenu od 830 maraka, koja vam se može učiniti prevelikom, dobićete još 13 CD naslova, mahom iz *Microsoft Home* serije. Pošto je ovo „Creativeov" proizvod koji se u poslednje vreme najviše reklamira, pretpostavljamo da tržište nije baš najbolje prihvatilo *AWE32*. Ili je preskup ili, što je verovatnije, većini kupaca nije potreban. (vg)



Svet KOMPJUTERA

Broj 132, septembar 1995
Cena 7 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Direktor
Hadži Dragan Antić
Izdaje NP „POLITIKA" D.O.O.
11000 Beograd, Makedonska 29
Štampa grafičko preduzeće
„Štamparija Politika"
Predsednik Kompanije „Politika"
dr Živorad Minović

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Vojislav Gašic
Nenad Vasović
Emin Smajic

Urednici rubrika
Goran Krsmanović
Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema
Irina Marjanović
Branisca Rakić

Marketing i sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Aleksander Petrović (Kanada)

Stručni saradnici
Aleksandar Veljković, Đorđe Vulović, Dušan Dimitrijević, Dušan Dingarac, Branko Jeković, Reža Jović, Gradimir Joksimović, Dalibor Lanik, Nebojša Lazović, Slobodan Macedonić, Marko Milivojević, Josip Modić, Ivar Odorovački, Vladimir Orović, Slobodan Popović, Momir Racić, Samir Ribić, Duško Savić, Nikola Stojanović, Alexander Swanwick, Dušan Stojičević, Dejan Šunderić, Branislav Tomić

Tehnički saradnici
Srđan Bukvić
Dejan Filipović

Telefon redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
Fax. 322 0552

BBS 322 9148 (14400 bps, V42bis)
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju: tromesečna 18,90 din, šestomesečna 37,80 din. Uplata se vrši na žiro-račun broj 40801-603-3-42104, uz obaveznu naznaku N.P. „Politika", pretplata na list „Svet kompjutera". Poslati uplatnicu i punu adresu.

Pretplata za inostranstvo:

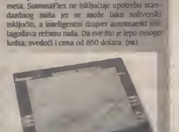
polugodišnja - vozom	20 DEM
ili protivvrednost ostalih valuta.	
polugodišnja - avionom	
I grupa - Evropa	30 DEM
II grupa - Bliski istok	30 DEM
III grupa - Afrika-Azija	32 DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	32 DEM
V grupa - Daleki istok	33 DEM
VI grupa - Južna Amerika	35 DEM
VII grupa - Australija	36 DEM
ili protivvrednost ostalih valuta.	

Uplata se vrši preko firme „EINS PLUS ZWEI" GmbH, Frankfurt/M, u protivvrednosti valuta USD ili DEM, i to: Deutsche Bank AG, Fr/m. (BLZ 50070010) za DEM - konto 092430800, za USD - konto 05092430801. Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja - Pretplata na „Svet kompjutera" - otkup duga. Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel/fax pretplatne službe **+381 11 322 8776** ili na adresu „Politika" - pretplata, 29. Novembra 24/I, 11000 Beograd

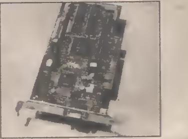
Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Summagraphics SummaFlex grafička tabla

Ako vam se „Wacomova" dizajnerska tabla nije svidela i želite nešto veće, nešto što će vam zauzeti površinu stola a ne stan na dlan, onda je to „Summagraphicsova" *SummaFlex* stona grafička tabla. Sem u veličini, razlike su i u tovo da i nema jer i *SummaFlex* detektuje nivoa pritiska preko bežične olovke sa tri dugmeta. SummaFlex ne isključuje upotrebu standardnog miša jer se može lako softverski isključiti, a inteligentni drajver automatski se prilagođava režimu rada. Da sve što je lepo mnogo košta, svedoči i cena od 850 dolara. (ns)

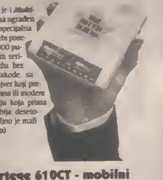


VideoLogic GrafixStar 700



GrafixStar 700 je još jedna od mnogobrojnih grafičkih kartica namenjenih multimedijalnim platformama. Na sebi nosi 64-bitni *S3 Vision968* kontroler sa 2 MB RAM-a. U *true color* režimu prikazuje rezoluciju do 1024 x 768 sa 100-megahercnim osvežavanjem, a maksimalna moguća rezolucija koju kartica podržava je 1600 x 1200. Pored standardnih drajvera za Windows, uz karticu se dobija i softverski MPEG-1 dekompresor (hardverski dodatak se može posebno kupiti), *SmartScale* program koji automatski reskalira AVI fajlove na ekransku rezoluciju i *SmartDesktop* koji pravi virtuelni desktop koji se može prostirati i na više ekrana. (sp)

MultiModemZDX



Jedan od novijih modema 28800 bps modema je i *MultiModemZDX*. To je eksterni modem koji u sebi ima ugrađen V.34 standard, a ono što ga izdvaja od drugih je specijalna serijska kartica koja se sa njim dobija i koja na sebi poseduje specijalni *ISI5551* UART čip koji ima oko 2000 puta veći bafer od popularnog 16550. Sa ovakvim serijskim portom brzine do 115 Kbps se postižu bez ikakve opasnosti po sigurnost podataka. Takođe, sa modemom se dobija i tzv. *Virtual Modem* drajver koji prepoznaje da li je sa druge strane žice faks mašina ili modem i pokreće odgovarajuću Windows aplikaciju koja prima poziv. Sa modemom se dobija desetogodišnja (!) garancija i dovoljno je mali da može da stane u ruku. (sp)

Toshiba Portege 610CT - mobilni Pentuim



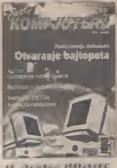
Taman kad su se neke naše kolege zapitale zbog čega nema portabl računara sa Pentiumima, saznali smo za Toshibin novi model. Ovaj „mališa" težak je samo 2.2 kg, a u sebi nosi P5 na 90 MHz, 9,5-inčni kolor monitor koji podržava rezoluciju do 800 x 600 (1024 x 768 sa eksternim monitorom) i hard disk od 710 MB. Procesor radi na 2,9 V, tako da baterije mogu da izdrže 4-5 sati punog opterećenja. *610CT* na sebi ima i jedan PCMCIA Type II/III slot, kao i priključke za monitor i eksterni flopi disk. Tasteri su nešto manji od standardnih, ali je tu zato *AccuPoint* pointer koji je, po rečima stranih kolega, vrlo prijatan za rad. (sp)

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su preuzete iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cene i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.

Xircom CreditCard Ethernet+Modem II

Pošto su PCMCIA kartice sve popularnije, postalo je moderno da se na jednu karticu stavi više stvari. Kartica koju predstavljamo na sebi ima i modem i mrežnu karticu. Mrežni deo odgovara *Ethernet* standardu i kompatibilan je sa svim popularnim mrežnim softverom, dok o modemu, na žalost, nemamo podataka. Ukoliko imate portabl računar a bitno vam je da imate i jedno i drugo, ova kartica može biti za vas. U suprotnom, radije se opredelite za proverene odvojene varijante. **(sp)**





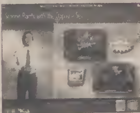
U ovom broju

Plaćeni beta-testeri

Zvučni neverovatno, ali izgleda da je istinito. Kanadski „Corel" je prva firma koja zaista shvata značaj napora koji beta-testeri (ljudi koji dobijaju na testiranje pred-verzije programskih paketa) ulažu u ispitivanje novih programa. Zato su odnedavno „Corelovi" beta-testeri plaćeni za svoj posao.

Zašto? „Microsoft", na primer, ima 50000 zvaničnih beta-testera *Windowsa 95*. (Kolosalna akcija pod nazivom *Windows 95 Preview* u kojoj je isporučeno 350000 primeraka rane verzije *Windowsa 95* u stvari nije pravo beta-testiranje). Međutim, od tog broja ljudi aktivan je, u tom smislu da od njihovih utisaka „Microsoft" ima neke koristi, tek svaki deseti. Da su ti ljudi i plaćeni, kao u slučaju „Corela" verovatno bi se i više trudili. **(ts)**

Men Are From Mars, Women Are From Venus



Izdavačka kuća „Harper Collins", posle uspešne knjige na temu komunikacije između muškaraca i žena, pod zanimljivim nazivom „Men Are From Mars, Women Are From Venus", izdala je i istoimeni CD. Materijal objavljen na ovom CD-u lakši je za analizu i pretraživanje zahvaljujući blagodetima kompjuterskog pretraživanja. Može biti od koristi kako verziranim socijalnim radnicima i psihijatrijskim terapeutima, tako i pojedincima, za lakše shvatanje večnog problema komunikacije između muškaraca i žena. Pored klasičnih, obrađeni su i mnogobrojni alternativni vidovi komunikacije, što uz strukturiranost i povezanost činjenica i podataka čini ovo CD izdanje zanimljivim i poučnim. **(ns)**

Phone Blaster

Na novoj multifunkcionalnoj kartici iz „Creative Labsa" integrisani su: SoundBlaster 16 muzička kartica, V.34 fax/modem i IDE CD-ROM interfejs. U pakovanju je i mikrofon i zvučnik koji, zajedno sa softverom koji je uz karticu, pretvaraju vaš kompjuter u telefonsku sekretaricu, faks, komunikacioni centar ili Voice-Mailbox. Ovo potvrđuje novi trend integracije modema i zvučnih kartica čime pre svega štedite jedno



mesto za kartice, a dobijate odjednom mnogo više funkcija nego kad svaki uređaj posebno kupujete. Ovo je jedno interesantno rešenje sa kojim „Creative Labs" cilja na niskobudžetno tržište jer ceo komplet košta oko 600 DEM. **(mb)**

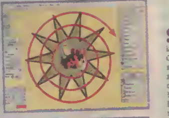
GIF format je mrtav

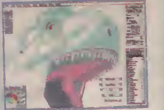
CompuServe je najavio novi format slika koji treba da zameni njihov dosadašnji standard GIF. Novi format se zove PNG (čitaj: „ping") i treba da bude jako ekonoman u zauzimanju mesta na disku, uprkos činjenici da se zadržava punoća boja i da nema nikakvog gubitka u kvalitetu slike. Program za konvertovanje slika iz GIF u PNG format već je na raspolaganju. **(mb)**

Macro Media FreeHand 5.0 for Windows

Pošto je poznati izdavač multimedijalnih aplikacija. „Macro Media". preduhitrio firmu „Quark Inc." i otkupio celokupan projekat *FreeHand for Windows* od matične firme „Altsys", pojavilo se i novo izdanje sa oznakom 5.0 pod nazivom *Macro Media FreeHand 5.0 for Windows*. Reč je o programu za vektorsko crtanje. poput *CorelDRAW!-a* za PC. koji u svetu Macintosha. zajedno sa *Illustratorom* predstavlja industrijski standard. *FreeHand* se po mnogim stavkama razlikuje od *CorelDRAW!-a*, koji se za svoje mesto izborio velikom podrškom clip-art sličica i fontova, specifičnim sposobnostima i nezanemarljivim dodatnim programima. U poređenju sa rivalom, *FreeHand* deluje kao daleko stabilnija aplikacija. pogotovu ako se zna da je nastao na Macu i tamo se razvijao.

Jedan od alata predstavljen u verziji 4.0. *Inspector*. zadužen je za korisne informacije i brze intervencije. po pitanju vrste objekta, popunjenosti. oblika četkice. tipa teksta i dokumenta. *FreeHand* koristi sve filtere i dodatke *(plug-in)* za Adobeov *Illustrator*. a u startu nudi šest dodataka uključujući izvrsnu *Spiral* alatku, 3D rotacione efekte. filter poznat kao „riblje oko" i drugo. (ns)





U.S. Robotics Courier 33600 bps.



„U.S.Robotics" je obradovao korisnike njihovog modema *Courier* sa povećanjem brzine na 33600 bps. Što je još lepše. ovo se postiže jednostavnom promenom softvera u Flash-ROM-u. Novi standard je nazvan V.34+ i omogućava, pored većih brzina, i stabilniju vezu nego V.34 na kome još uvek većina proizvođača nešto čeprka. Po nekim saznanjima, U.S. Robotics radi na daljem povećanju brzine i to 36600 bps. što je daleko više nego što je za V.34 uopšte i predviđeno. Sve ovo je više nego čudo kada se zna da klasične telefonske linije teorijski mogu da podnesu najviše oko 25000 bps. (mb)

IBM napušta razvoj OS/2

Prema izjavama čelnika ove firme, IBM priznaje poraz od „Microsofta" u trci za sistemsku platformu i usredsređuje sve svoje resurse na nedavno kupljeni „Lotus" i njihov jedinstveni proizvod *Notes*. OS/2 će biti samo usputno održavan, dok će se svim snagama krenuti na razvoj i marketing *Notesa*. pošto čak ni „Microsoft" nema produkt koji bi *Notesu* bio sličan, a koji velike firme. korisnici IBM-ovih računara. već neko vreme koriste. IBM se nada da će sa *Notesom* bar u nekom segmentu tržišta biti konkurent „Microsoftu". (mb)

Miroconnect 34 wave-modem i zvučna kartica zajedno

Na prvi pogled začuđujuća kombinacija odslikava novi trend kod PC kartica. *Miroconnect* je 16-bitna ISA kartica koja objedinjuje V.34 modem i SoundBlaster kompatibilnu muzičku karticu. Kartica je opremljena sa multitasking sposobnim DSP (Digital Signal Processor) koji se bazira na IBM-ovoj *Mwave* tehnici. Što omogućava da se putem softvera dodaju nove funkcije. Modemski deo radi na 28800 bps. kod slanja faksa do 14400 bps *(Fax Class 2)* i podržava faks standarde V.27ter, V.29 i V.17. Specifično je otkrivanje pri pozivu da li se javlja faks. modem ili ljudski glas. Zvučni deo raspolaže ulazom za mikrofon, audio ulazom/izlazom i priključkom za džojstik. Ostali podaci: 44,1 KHz po kanalu, 16 bita, frekvencija 20 - 20000 Hz.



Interfejsi za Sony i Mitsumi CD-ROM, kao i jedan E-IDE interfejs će obradovati korisnike jer sa tim mogu da uštede još mesta za kartice. Paket je isto tako dobro opremljen softverom: od muzičkog do komunikacionog i faks programa, i sve to se liferuje na jednom CD-ROM-u. Cena mu je inače oko 600 DEM. (mb)

Netscape - zlatni rudnik

Sa iznenađujućim izlaskom na berzu, firma „Netscape" je pokazala kako se radikalno izmenio *Internet*. Od nekadašnjeg igrališta za tehnomane i hakere, postao je najveća šansa za biznis budućnosti. Kao pomahnitali otimali su se investitori na njujorškoj berzi za 5.75 miliona akcija, koje su bile ponuđene za 28 dolara po komadu. Potražnja je bila tolika da im je vrednost u prvi momenat skočila na 70 dolara. da bi se pri kraju dana stabilizovala na 58.25 dolara. Ulagači su u ovoj divljoj kupovini sasuli „Netscapeu" 74 miliona, iako je firma u prvoj polovini '95. ostvarila tek 17 miliona dolara ukupnog prometa (ne zarade). Tako je firma koja je stara tek 15 meseci i do sada nije zaradila još ni jedan dolar. postala na berzi vredna dve milijarde dolara. više nego. na primer. „Bethlehem Steel". gigant čelične industrije u SAD ili lanac restorana za brzu ishranu „Wendy's". Oduševljenje Vol Strita je pre svega sa svetskom mrežom Internet koja je postala od vojne preko akademske mreže u SAD. rasprostranjena širom sveta sa ubrzanim rastom novih korisnika. pa je i potencijalno mesto za biznis budućnosti. „Netscape" je izvanredan pretraživač *World Wide Web-a*, i mnogo predskazuju da će ova firma biti za *Internet* ono što je „Microsoft" na polju softvera. Mlada firma iz Mountain View-a [illegible] silikonske [illegible] može svoju poziciju da zahvali [illegible] svega izvrsnim karakteristikama *Netscapea* kao [illegible] scene da [illegible] drži 75 posto tržišta. Posebno [illegible] firma softver komercijalnim [illegible] ma jako skupo naplaćuje [illegible] dolara, u zavisnosti od [illegible] dok privatnim korisnicima daje [illegible] splatno. Netscape radi i na ostvarenju *E-Cash-a* koji bi se koristio na Internetu pošto slanje, na primer. broja kreditne kartice nije zbog hakera sigurno i većina izbegava to da čini. što je prepreka za komercijalno korišćenje Interneta jer su desetine miliona korisnika pre svega i potencijalni kupci.

U svemu ovome najvažniju ulogu ima 24-godišnji **Marc Andreessen** koji je još kao student učestvovao u pravljenju *NCSA Mosaica*. da bi zatim svoja znanja iskoristio u pisanju *Netscapea* koji je upravo u beta fazi verzije 1.2 kako za *Windows*, tako i za *Windows 95*. Zato i ne čudi da u poslovno sposobnom „Whiz Kidu" mnogi prepoznaju novog Bila Gejtsa. Sve u svemu, njemu upravo od Bila Gejtsa i preti najveća opasnost. jer će u Windows 95 biti integrisan *WWW-Browser* sa kojim će se preko *Microsoft Networka* pretraživati *Internet*. (mb)

Teac CD-56E

Već neko vreme „Teac" se trudi da bude korak ispred konkurenata kada su u pitanju CD uređaji. U trenutku kad četvorobrzinac postaje standard, „Teac" za 530 maraka nudi šestobrzinski model sa deklarisanim pristupom od 135 ms i transferom od 900 KB/s. Ovaj model, za razliku od prethodnog četvorobrzinca 55E, koristi *IDE/ATAPI* konektor. (vg)



Adaptec AIRport

Ako podatke između stonog i prenosivog računara još uvek prenosite na antički način, žonglirajući diketama, preko tzv. „frizbi neta", onda bi vam prijalo osveženje u vidu jednog savremenijeg i lakšeg (ali skupljeg) metoda komunikacije. U pitanju je ni više, ni manje, do Adaptecov proizvod pod simpatičnim nazivom - *AIRport*. Verovatno zato što se informacije prenose „vazdušnim" putem, a ne preko kablova, povezujući devetopinski serijski komunikacioni port vašeg PC-a preko *IrDA* kompatibilnog uređaja na vašem noteboooku. Transfer se, po *IrDA* standardu obavlja putem infra-crvenih zraka u oba smera, za razliku od komunikacije između TV-a i daljinskog upravljača. Sada to nudi i renomirani proizvođač SCSI kontrolera, pa se barem nadamo da je brzina komunikacije u Adaptecovom stilu. (ns)



Film „Mreža"

Prijatelj koji vam je poslao interesantan kompjuterski program doživljava avionsku nesreću. Na odmoru vam nestaju dokumenta, a kod kuće misteriozno umiru svi koji vas poznaju. Jedini dokazi vašeg identiteta su u kompjuteru, ali on tvrdi da ste druga osoba. Ljudi više veruju kompjuteru nego vama. Svi misle da ste poludeli...

Ovo bi mogla biti priča iz nekog romana naučne fantastike, smeštena u neki futuristički milje. Međutim, vreme događanja je sadašnjost, a mesto Amerika. To je priča novog filmskog hita „Mreža" (Net) „Columbia Picturesa" koji se za kratko vreme popeo na vrh američke top liste najgledanijih filmova.

U glavnoj ulozi je Sandra Bulok koja glumi Anđelu Bent, kompjuterskog stručnjaka i programera. Njen život se igrom slučaja pretvara u noćnu moru, a uzrok tome je njena najveća ljubav: kompjuter.

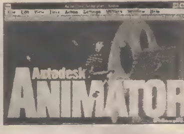
Sem popularne teme računara i računarskih mreža, kroz film se provlači i ideja o postojanju „velikog brata" (Orvelov roman „1984."). „Veliki brat" zna sve o vama i ako mu se ne dopadnete na pritisak tastera će vas obristati, kao da vas nikada nije bilo.

Dok se život glavne junakinje ne pretvori u pakao, u filmu je prisutna izvesna doza humora. „Sine, za svaki sat proveden nad knjigom, moći ćeš dva sata da se igraš na Segi i Nintendu", dijalog je oca i sina. Da bi postigla toplinu u dome svome, glavna junakinja pušta animaciju kamina i vatre, a kad ogladni naručuje pice preko Interneta

Radnja filma je na nekim mestima pomalo „razvučena", ali to i nije čudo jer traje skoro dva i po sata. Poznata je teza o kompjuterašima kao „asocijalnim tipovima", ali je ipak malo čudno da Anđela Bet ima samo dva prijatelja i da je u gradu u kojem živi desetak godine komšije ne poznaju, jer, naravno, retko izlazi iz kuće. Pošto sve poslove obavlja na kućnom kompjuteru nikada nije bila u svojoj firmi, pa je tamo sem šefa niko ne poznaje??. Ako zanemarimo ove nedostake, film je zanimljiv i verujemo da će se ljubiteljima računara pogotovo dopasti. (as)

Animator Studio for Windows

3*D Studio 4.0* tržište je već izgustiralo. Verzija *5.0* za Windows (čiji je razvoj počeo paralelno sa verzijom 4.0) očekuje se nakon ustoličenja *Windowsa 95*. U međuvremenu, *Animator Pro* je porastao, postao multiedijalan i počeo da se zove Animator Studio. Za obradu zvuka koristi se novi modul *Soundlab*, a priložen je i *Animator Player* za Windows čija je distribucija besplatna. Zanimljivo je da mogu da se koriste „industrijski" filteri kakvi se koriste u „Adobe" paketima ili *Fractal Design Painteru*. Ako još niste shvatili, sve radi pod Windowsom, naravno. (vg)

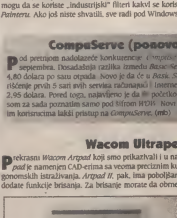


CompuServe (ponovo) snižava cene

Pod pretnjom nadolazeće konkurencije *Compus*... septembra. Dosadašnja razlika između *Basic Servi*... 4,80 dolara po satu otpada. Novo je da će u *Basic Servic*... korišćenje prvih 5 sati svih servisa računajući i Internet, ... 2,95 dolara. Pored toga, najavljeno je da će početkom ... novim ... som za sada poznatim samo pod šifrom *WOW*. Novi servis ... im korisnicima lakši pristup na *CompuServe*. (mb)

Wacom Ultrapen Eraser

Prekrasni *Wacom Artpad* koji smo prikazivali i u našem časopisu dobio je naslednika. *Ultrapad* je namenjen CAD-erima sa veoma preciznim kursorom koji je uobličen nakon mnogih ergonomskih istraživanja. *Artpad II*, pak, ima poboljšanu olovku jer su joj (opet ne znamo kako) dodate funkcije brisanja. Za brisanje morate da obrnete olovku za 180 stepeni, tako da se ova olovka ponaša baš kao obična grafitna školska olovka. Možda će neko zlobno primetiti da treba izdvojiti dosta para da bi se dobilo nešto što može da se kupi i za 0,40 dinara, ali oni kojima je potreban crtež u kompjuteru koji i dalje može da se dorađuje „proverenim metodama" znaće da cene predusretljivost „Wacoma". Dodatnu funkciju brisanja moguće je, naravno, preusmeriti i na neki drugi zadatak, a olovka je, kao i u prvoj verziji, izuzetno lagana, nema nikakav kabl niti bateriju. (Šefe 'oću ovo!) (vg)



National Association of Broadcasters Conference, Las Vegas

Izumiranje video kasete

U poslednjih godinu dana skoro svi veliki studiji su prešli na nelinearno montiranje i čuvanje snimaka u digitalnom obliku, kao i softversko kreiranje efekata, tako da se prostor razdvajanja između kompjuterske i video industrije bitno suzio

Specijalno za „Svet kompjutera"
BRANISLAV ANĐELIĆ
Las Vegas, juna

Za godišnju konferenciju i izložbu televizijske industrije *(NAB - National Association of Broadcasters)* obično nema velikog interesovanja u krugovima kompjuterskih entuzijasta i stručnjaka. Međutim, mnogi koji su do sada bili daleko od video produkcije počeli su da se za nju interesuju upravo zbog prelaska na kompjutersku obradu. Takođe, mnoge hardverske i softverske kompanije su počele da izbacuju bitno kvalitetnije i stabilnije proizvode upravo zbog mogućnosti njihovog korišćenja u video obradi, što ne isključuje njihovu upotrebu u drugim kompjuterskim aplikacijama.

Super Density Digital Video Disc

Udruženje svih glavnih svetskih kompanija u oblasti video produkcije i multimedija odlučilo je da prihvati novi standard za brisive CD-ROM-ove razvijen od strane japanskog giganta „Toshiba". Novi format, koji će biti poznat po nazivom SD-DVD (Super Density Digital Video Disc), zadovoljava ili premašuje sve kriterijume koje je u januaru postavilo Udruženje holivudskih studija za prelazak na digitalni disk format.

Za sada se prave jednostrani diskovi od 5 GB, dvostrani od 10 GB i jednostrani od 9 GB. Dvostrani od 18 GB se očekuje krajem iduće godine. Film od dva sata u visokoj rezoluciji i stereo audio signalom zauzima oko 5 GB, tako da se očekuje potpuni prelazak sa video kaseta na SD-DVD u naredne dve godine.

Glavna prednost ovog formata je kompatibilnost sa postojećim CD-ROM i CD Audio diskovima. S obzirom da će cena uređaja biti slična sadašnjim CD-ROM uređajima, očekuje se brzo osvajanje tržišta ne samo u video, već i u audio i kompjuterskoj industriji. Prvi uređaji će se naći u prodaji već početkom 1996. pod markama „Toshiba", „Philips" i „Sony".

Nova disk generacija

Još od novembarskog „Comdexa", kada ga je predstavila, „Iomega" uživa neverovatan uspeh sa svojim prenosnim *Zip* drajvom od 100 MB. Sa cenom od oko 30 dolara po disketi i 300 dolara po uređaju, „Iomega" se izborila da prvenstveno u stonom izdavaštvu *Zip* postane novi standard.

Ista će se priča, izgleda, ponoviti i sa njihovim novim *Jaz* drajvom koji je predstavljen na NAB-u. *Jaz* je kertridž veličine 3,5 x 4 inča, kapaciteta 1 GB, sa karakteristikama najboljih AV (audio/video) hard drajvova. Brzina pretraživanja *(seek time)* je 12 ms, a konstantni protok podataka *(sustained transfer rate)* čak 6,7 MB/sec, sa pikovima i do 10 MB/sec.

Glavna prednost u AV aplikacijama je mogućnost stavljanja kertridža u *RAID* (baterija diskova koja se ponaša kao jedan disk). Demonstriran je i *Media 100* sistem za nelinearnu video montažu firme „Data Translation" sa serijom *Jazova* u RAID-u i nije se mogao videti nikakav pad kvaliteta ili ispušteni frejmovi. Kada se ovom kvalitetu doda mogućnost lakog prenošenja i cena koja će biti oko 200 dolara po kertridžu, predviđanja ogromnog uspeha nisu uopšte preterana.



Panasonicov sistem za nelinearnu montažu



Avidov CamCutter, kamkorder koji snima direktno na hard disk

Kamera snima na disk

Kao pionir u nelinearnoj video montaži, „Avid" je oduvek predniačio u novim proizvodima. Na ovom NAB-u predstavljen je *CamCutter*, profesionalni video kamkorder proizveden u saradnji sa poznatom japanskom firmom „Ikegami", koji umesto video trake snima u digitalnom formatu, direktno na hard diskove.

Ono što je interesantno za kompjutersku industriju su sami hard diskovi. „Avid"/"Ikegami" su upotrebili *IBM UltraStar* 2,5-inčne SCSI diskove u RAID konfiguraciji. IBM je inače izašao kao vodeći proizvođač diskova za AV aplikacije i skoro svi veliki proizvođači nelinearnih sistema koriste upravo *UltraStar* diskove za svoje RAID-ove.

IBM je takođe bio zvezda NAB-a sa još jednim proizvodom. Predstavljen je prvi *MPEG-2* 4:2:2 enkoder na jednom čipu. Ovo je *I-frame* enkoder koji je predviđen za pro-

fesionalne uređaje i već se koristi u demo verziji novog „Avid" MPEG sistema. Istovremeno je predstavljen i veoma jeftin MPEG-2 dekoder čip za upotrebu u kablovskoj i satelitskoj televiziji i MPEG karticama u kućnim kompjuterima.

Softver i kompletna rešenja

Od softvera za 3-D animaciju, koji je postao sastavni deo svakog nelinearnog studija, treba spomenuti *Electric Image*. Nova verzija 2.5 uključuje mogućnosti „Inverzne kinematike", odnosno manipulacije objekata sa zglobovima. Novi dodatak *Light Rays* omogućava veoma sofisticiranu manipulaciju svetlosnim izvorima i senkama do sada viđenih samo na „Silicon Graphics" platformi. Interesovanje je takođe privukla najava „Autodeska" da će se krajem godine pojaviti 32-bitna verzija *3D Studija* za *Windows NT*.

Naravno, glavno interesovanje na sajmu su privukli nelinearni sistemi. Pored već poznatih proizvođača na Mac i PC platformi, kao što su „Avid", „Data Translation" i „Matrox", serija profesionalnih kuća koje su poznate po svojim *on-line* sistemima izašla je sa rešenjima tipa „ključ u ruke". „Grass Valley", „Sony", „Panasonic" i „ImMix" su svi imali vrhunska, ali i papreno skupa rešenja. Interesovanje je postojalo samo za sisteme koji u ovom trenutku daju najviše, pošto se svaki takav sistem može isplatiti već posle nekoliko većih projekata. Obećanja o fenomenalnim mogućnostima ostavljala su posetioce ravnodušnim. Sva studija shvataju da je neophodno odmah preći na digitalne sisteme kako bi se smanjili troškovi i ostalo u konkurenciji tako da je onaj ko je imao gotova rešenja napravio najveći posao.

Na kraju vredi pomenuti da su posetioci NAB-a daleko zabavnija gomila od posetilaca „Comdexa" i da su, iako ih je bilo skoro tri puta manje („samo" 85000), napravili strašan ršum. Naša odluka da se i iduće godine u ovo doba ponovo „nacrtamo" u Las Vegasu naravno nema nikakve veze sa ovim - mi smo tu samo zbog posla.

Amiga ponovo u igri

Zvezda prelaznog roka konačno u rukama ESCOM-a

Proteklo je samo nekoliko nedelja od kada je tabor „ESCOM-a" nagovestio zainteresovanost za kupovinu „Commodorea" do predavanja čeka u vrednosti od 8 miliona funti. Galantna ponuda, ali se od kompanije koja je 1994. godine imala obrt od 960 miliona funti ništa drugo nije ni očekivalo. Posebno ako se ima u vidu da je „ESCOM" nedavno preuzeo 200 prodavnica u Velikoj Britaniji i pokrenuo reklamnu mašineriju vrednu 6 miliona funti. Već prve subote zabeležena je prodaja u vrednosti od 2,6 miliona funti!

„ESCOM" je tipičan „american dream", samo na nemačkom. **Manfred Šmit** (Manfred Schmitt) je pre desetak godina imao prodavnicu muzičkih instrumenata, ali je na vreme osetio doba C64, po njemu WV „Bube" kompjuterske industrije. Maltene iste godine, bio je vlasnik lanca od deset prodavnica. Danas se pak taj broj popeo na 400 i to širom Evropske zajednice, Skandinavije i bivšeg istočnog bloka.



Press konferencija u Frankfurtu: ESCOM objavljuje preuzimanje Commodorea i Amige

Prva stvar koju je „ESCOM" objavio je razdvajanje dva imena: „Commodore" i „Amiga". To su sada dve potpuno odvojene firme, od kojih će se prva baviti prodajom PC kompatibilaca, a druga prodajom i razvojem računara zasnovanih na poznatoj Amiginoj tehnologiji. Potonja firma se bukvalno tako i zove· „Amiga Technologies GmbH". Razlog, bar nominalan, se nalazi u tvrdnji da je „Commodoreova" PC serija ostala u sećanju kao poznata marka („Commodore" je 1990 bio po prodaji PC-a u Nemačkoj drugi iza samog IBM-a).

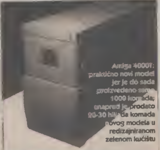
Predstavljajući „Amiga Technologies" ime „Commodore" ne bi trebalo ni pomenuti. Ipak učinićemo to iz razloga što su gotovo svi njeni vodeći ljudi gradili karijeru u „starom" „Commodoreu". Posebno interesentna figura je **Bernard Van Tienen**, nekadašnji potpredsednik „Commodorea" (napustio kompaniju 1990. kada je bila na svom vrhuncu). Nezadovoljan vođenjem kompanije, osnovao je sopstvenu, koju je potom fuzionisao sa „ESCOM-om", tada malom, ali vrlo ambicioznom kućom. Van Tienen je verovatno i glavni krivac što je Amiga završila u „ESCOM-ovim" rukama. Sem njega, pomenimo da **Džef Frenk** (Jeff Frank), nekad tehnički direktor kod „znamo-već-koga", sada predvodi istraživačko-razvojni tim „Amiga Tech." smešten u SAD.

Planovi „ESCOM-a" se, globalno gledajući, vrte oko jedne reči: multimedija. Manfred Schmitt je ponosno izjavio da je ESCOM sada postao kompanija za multimediju. Preciznije, da to u skoroj budućnosti namerava da postane. Naime, ljudima iz „ESCOM-a" je jasno da imaju samo osnovu, te da pravi rad na pravljenju prave platforme tek predstoji. Ali ne samo njima - tehnologija je sada otvorena i američka firma „VisCorp" je dobila licencu za upotrebu Amigine tehnologije. Domen je, tvrdi se, interaktivna TV.

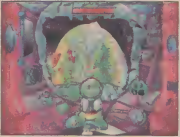
Ipak prvo što će se konkretno uraditi je obnavljanje proizvodnje starih modela. A1200 kreće u oktobru, A4000 nešto ranije, oko CD32 situacija nije izvesna. Zanimljivo je da je 20-30 hiljada A4000T već prodato u pretprodaji! (Usput, znate li da je „Scala Inc." odmah po objavljivanju kliničke smrti Commodorea kupila SVE zalihe A4000 u Nemačkoj i Skandinaviji.)

Novi modeli se očekuju početkom naredne godine. Jedino je potvrđen plan oko A1300, što je otprilike A1200 sa 68030 i ugrađenim CD-ROM-om. Novost je i da će oko polovina proizvedenih A4000 u sebi imati 68060 zasnovanog na nedavno izašloj *CyberStorm 060* kartici. „ESCOM" gleda i dalje, ali pouzdanih informacija nema. Ipak, gotovo je sigurno da će srce sledećeg (zaista novog) modela kucati u RISC ritmu.

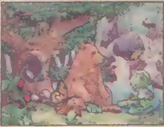
Đorđe VULOVIĆ



Amiga 4000T: praktično novi model jer je do sada proizvedeno samo 1000 komada; unapred je prodato 20-30 hiljada komada novog modela u redizajniranom zelenom kućištu

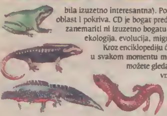


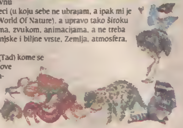
EXPLORAPEDIA



Još nismo naišli na „Microsoftovo" CD izdanje Home serije koje nije bar iznad proseka, a ovog puta imamo priliku da vam predstavimo dečiju enciklopediju koja se po kvalitetu može svrstati rame uz rame sa delima kao što su *Encarta* i *Cinemania*. *Explorapedia* pripada Home seriji, ogranku Microsoft Kids koja (za sada) obuhvata još devet CD izdanja od kojih smo prikazali *Dangerous Creatures, Ancient Lands* i *Dinosaurs*.

Explorapedia predstavlja interaktivnu enciklopediju namenjenu pre svega deci (u koju sebe ne ubrajam, a ipak mi je bila izuzetno interesantna). Podnaslov enciklopedije je svet prirode (The World Of Nature), a upravo tako široku oblast i pokriva. CD je bogat prednostima koje je donela multimedija: slikama, zvukom, animacijama, a ne treba zanemariti ni izuzetno bogatu biblioteku objašnjenih pojmova tipa životinjske i biljne vrste, Zemlja, atmosfera, ekologija, evolucija, migracija, hibernacija,...





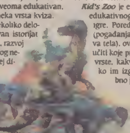
Kroz enciklopediju će vas provesti simpatični lik Thaddeus Pole (Tad) kome se u svakom momentu možete obratiti za objašnjenje i pomoć. Pojmove možete gledati pretragom po abecednom redu ili jednostavnim kucanjem željenog naziva. Takođe možete gledati video zapise i animacije, slušati muziku, igrati igre pogađanja i izvrsno se zabaviti.

Goran KRSMANOVIĆ

3D DINOSAURS & KID'S ZOO

Pred nama se našao interesantan CD u izdanju kompjuterske biblioteke *Knowledge Adventure*. U pitanju je dečija enciklopedija životinja podeljena na popularne dinosauruse i životinje koje danas nastanjuju našu planetu. CD je veoma edukativan, a jednim delom je urađen kao neka vrsta kviza.

3D Dinosaurs sastoji se iz nekoliko delova. Na početku imamo ilustrovan istorijat postanka života na našoj planeti, razvoj vrsta dinosaurusa i uzrok njihovog nestanka. Možemo „posetiti" muzej dinosaurusa urađen u *Doom* stilu sa 3D izrendanim objektima, pogledati slike i animacije. Slede igre pogađanja dinosaurusa na osnovu slike vrste ili, kada se izveštite, samo na osnovu slike dela tela. Na kraju možete izabrati i igru (takođe urađenu u *Doom* stilu) pod nazivom *Save The Dinos* sa ciljem spasavanja što većeg broja dinosaurusa za određeno vreme.



Kid's Zoo je enciklopedija životinja koju pored edukativnog značaja karakterišu i zanimljive igre. Pored igara viđenih u *3D Dinosaurs* (pogađanja životinja na osnovu slika i delova tela), ovde kroz igru možete naučiti koje predele nastanju pojedine vrste, kakve zvuke proizvode, kako im izgledaju mladunci. Posebno je interesantno objašnjenje „večitog" pitanja: šta je pre nastalo, kokoš ili jaje?

G. Krsmanović

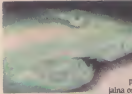




CD-ove smo uzeli od firme Ognja Soft







SHARKS!

TV kanal „Discovery", čije brojne zanimljive emisije pratimo zahvaljujući „preduzimljivosti" domaćih TV stanica, proizvodi između ostalog i multimedijalna ostvarenja. Tako je u njihovoj produkciji objavljen CD *Sharks!* koji se bavi ajkulama. CD je ispunjen dokumentarnim insertima koji su prvobitno snimani za potrebe TV serije. Međutim, ovde su pridodati i brojni tekstualni podaci koji će vas upoznati sa ovim čudnim stvorenjima koja, prema nekim pretpostavkama, na našoj planeti obitavaju još pre postanka čoveka.

Pored tekstualnih podataka i sjajnih fotografija, *Sharks!* je potkrepljen brojnim zvučnim efektima kao što je, recimo, škljocanje čeljusti. Ako priključite svoju zvučnu karticu na muzički stub i „odvrnete" ovakav zvuk u pola noći, verovatno ćete sa uspehom poplašiti ukućane i najbliže komšije.

Nenad VASOVIĆ





MICROSOFT WINE GUIDE

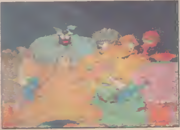
Od „Microsofta" se zaista može svašta očekivati, ali vinska enciklopedija... što je mnogo, mnogo je. No, *Wine Guide* je pokazao da kompjuterska multimedija pati od ozbiljnog nedostatka - čulo ukusa nije zadovoljeno. Jer, možete saznati zaista mnogo o vrstama grožđa, načinu uzgajanja, klimatski povoljnim područjima, vrstama vina koje se piju uz određeno jelo, kušanju vina, pravljenju sopstvenog vinskog podruma, najboljim godištima i specifičnostima ukusa svakog vina, ali (na žalost) nema mogućnosti za degustaciju obrađenih primeraka. Šteta. Međutim, svakako da je *Wine Guide* još jedan pun pogodak „Microsofta".

N.V.

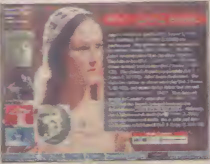
UNCLE ARCHIBALD

Uncle Archibald je deo *Playtoons* kolekcije francuske softverske kompanije „Coktel Vision" koja je poznata brojnim avanturistima po *Goblins* serijalu i kao jedan od glavnih saradnika firme „Sierra". *Playtoons* serijal posvećen je deci uzrasta od 4 do 10 godina, a planiran je kao podsticaj njihovoj kreativnosti. Kroz jednostavnu pričicu detetu je dato mnoštvo elemenata od kojih može formirati sopstveni svet naseljen „Coktelovim" simpatičnim čudovištancima. Stvorenja koja dete postavlja po ekranu deluju jedna na druge na različite načine što detetu drži pažnju i podstiče ga da napreduje dalje u priči. S obzirom na uspeh koji su „Coktelove" avanture imale kod mlađe publike, za verovati je da će i *Uncle Archibald* privući mnoge.

N.V.



ROMEO AND JULIET



Do sada je bilo nekoliko pokušaja da se Šekspir multimedijalno oživi. Projekat *Romeo and Juliet* izdavača „Attica Cybernetics" izgleda najbolje za sada. Naravno, glavni deo CD-a zauzima komad. Tekst koji čitaju glumci ispisuje se sinhrono na ekranu, a u preostalom prostoru prikazuju se fotografije likova koji su trenutno „na sceni". Tu je i 30 minuta video materijala kroz 17 inserata ključnih scena. Šekspirov život, kao i ostale propratne informacije o Romeu i Juliji, takođe su detaljno i precizno obrađeni. Tako je, na primer, na ključnim mestima moguće dobiti objašnjenje na jednostavnom, savremenom engleskom, šta se zapravo dešava i kuda radnja „ide", s obzirom da je Šekspirov jezik prilično zbunjujući za današnje čitaoce. Ovo izdanje olakšaće život mnogim učenicima koji će tako na jednostavniji način iščitati „Romea i Juliju", mada se profesorima književnosti verovatno neće nimalo dopasti ovakvo „skrnavljenje".

N.V.

Otvaranje bajtoputa

U slučaju kada raspolažete sa dva ili više računara veoma je korisno da ih povežete. Veoma uopšteno rečeno, osnovna namena povezivanja je razmena podataka



Što se tiče samog načina povezivanja, u sledećim tekstovima ove „Teme broja" predstavljamo nekoliko načina da se to izvede. Za ovaj put, preskočićemo slučaj kada se povezuju udaljeni računari preko modema priključenog na telefonsku liniju, jer o tome je već bilo dosta reči na našim stranicama. Usredsredićemo se, dakle, na povezivanje bliskih računara, u jednoj prostoriji ili zgradi.

Zašto povezivati računare? Najjednostavije rečeno - zbog prenosa podataka sa jednog računara na drugi. Najjednostavniji način, koji svi koristimo, jeste preko disketa i to može da zadovolji osnovne potrebe. Međutim, kod veće količine podataka ili češće potrebe za prebacivanjem datoteka, javlja se potreba da se prenos obavi na neke druge, brže i jednostavnije načine.

Ožičavanje

Povezivanje serijskim ili paralelnim kablom rešava problem prebacivanja veće količine podataka, ali omogućava i da odigrate sa kolegom poneku igricu „oči u oči" - vi na jednom, on na drugom računaru.

Više od dva računara povezana kablom već se zove mreža. Rešenje sa serijskim ili paralelnim kablom ovde već ne dolazi u obzir (morali bi da odvojimo po jedan serijski ili paralelni port za vezu sa svakim računarom, nisu moguće unakrsne veze itd.) Sem toga, čak i najjednostavnija mreža pruža daleko više mogućnosti, a trošak od 100 do 150 DEM za svaku umreženu mašinu vrlo brzo se isplati.

Ako se tek razmišlja o više računara koji će biti umreženi, taj iznos (pa i više od toga) može se uštedeti tako što većina računara u mreži neće imati sopstveni hard disk, već će koristiti prostor na diskovima i druge kapacitete ostalih računara u mreži (servera). Pored odgovarajućeg hardvera, ovakva mreža zahteva i specijalizovani softver (*Novell Netware* ili sličan).

Ovaj tip mreže nismo obuhvatili ovom temom broja, polazeći od pretpostavke da najveći broj korisnika nabavlja računare jedan po jedan, pri čemu je svaki od njih sposoban da radi i samostalno, a umrežavanjem takvih mašina u mrežu jednostavnijeg tipa (*peer-to-peer*) u kojoj su svi računari ravnopravni, prosto se dobija mnogo više mogućnosti. Sem toga, jednostavna *peer-to-peer* mreža može biti i prelazno rešenje ka pravoj mreži koja se tada ostvaruje dodavanjem novih, manje ili više opremljenih, računara.

Prednosti mreže

Prednosti lokalne mreže, kao samo jednog od načina povezivanja računara, detaljnije su obrađene u jednom od tekstova koji slede, tako da ćemo ih ovde samo pomenuti kao razloge da svoje računare, ako ih imate više umrežite.

Umreženi računari samostalno ili na vaš zahtev pristupaju jedan drugom i razmenjuju podatke. Već se na najjednostavijoj operaciji – prenosu fajlova – oseti veliko olakšanje. Nakon pripremnih radnji (takozvano „mapiranje" diskova, kojim se disk udaljenog računara proglašava novim logičkim diskom na lokalnom računaru), datoteke se mogu prebacivati preko mreže. Pored znatno jednostavnijeg postupka nego da žonglirate sa disketama, odmah se vidi i razlika u brzini. Najčešće korišćena mrežna oprema (kablovi i mrežne kartice) sposobna je da kroz mrežu proturi podatke brzinom od 10 Mbita/sec. Naravno, postoji brži (i skuplji) mrežni hardver, ali već je i ova brzina znatno bolja od one koju pruža prenos serijskim i paralelnim kablom ili prenos preko disketa. Da ne pominjemo koliko je jednostavnije prebaciti podatke sa „C" na „D" disk, kao da su oba u jednom računaru (a, recimo, nisu).

Ili, naprimer, imate tri računara i dva štampača; lako je zamisliti kakve muke nastaju kada sva tri korisnika žele nešto da štampaju. U mrežnom okruženju svi korisnici mogu imati pristup štampačima (i drugim spoljnim uređajima), bez obzira da li su oni fizički priključeni na njihov računar ili ne. Mrežni softver vodi računa o tome kojem štampaču treba šta poslati, kojim redom se štampaju dokumenti itd.

Dalje, u mrežnom okruženju više korisnika nekog programa ili neke baze podataka mogu držati tu stvar na jednom mestu, dakle nema potrebe da na svakom od računara stoji po jedna kopija onoga što više njih koristi. Uštede prostora na disku su znatne. Dobar primer za ovo su glomazne *Windows* aplikacije. kod umreženih računara dovoljno je da na svakom od njih postoji samo *Windows*, a ostale programe dovoljno je da imate na jednom od računara, bilo kojem u mreži.

Programi koji su „svesni" mreže, u većoj ili manjoj meri pružaju dodatne mogućnosti. Naprimer, „Autodeskov" paket za trdominzionalno modeliranje i animaciju *3D Studio* može se startovati na više računara u mreži i da se tako dugotrajni posao koji mu je poveren rasporedi na više računara i njihovih procesora i uradi višestruko brže. Slične mogućnosti mogu imati i specijalizavani programi napisani po narudžbini.

To su samo neke od osnovnih mogućnosti koje se otvaraju kada računare povežete u mrežu. Pomenimo i elektronsku poštu, tj. mogućnost dopisivanja korisnika u okviru mreže i mnogo toga drugog. No, okrenite list, pa idemo redom.

Tihomir STANČEVIĆ

Povezivanje računara

Ja tebi, ti meni

Jedan kabl, dva računara i puno prenetih kilobajta - kompjuterska romantika koja još nije antika. Serijsku i paralelnu vezu dva računara jednostavno je ostvariti, a može biti i te kako korisna

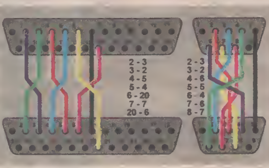
S vremena na vreme ukaže se potreba za prenosom veće količine podataka sa jednog na drugi računar. To može biti bilo da se oba nalaze na jednom mestu, na primer u nekoj firmi, bilo da vam u posetu dođe prijatelj sa svojim računarom. U prvom slučaju logično bi bilo da su računari povezani u mrežu, ali to ne mora da bude slučaj.

Diskete u ovom slučaju odbacujemo kao potencijalni medij, sem ako vam je navratio prijatelj koga dugo niste videli i imate vremena za ćaskanje uz šolju kafe. Prenošenje hard diska sa jednog na drugi računar (obično je IDE disk u pitanju) čini se razumnim ako su ispunjeni sledeći uslovi: oba računara su PC, a ni jedan nije laptop ili notebook, pri ruci vam se nalazi odvijač, znate šta je potrebno da isključite i na šta da uključite. Zatim, potrebno je da drugi hard disk podesite da radi kao slave („rob", odnosno drugi disk), što obično podrazumeva da znate šta je to džamper i gde treba da ga stavite. Još je neophodno da znate kako se menjaju parametri BIOS-a, da znate tip (karakteristike) hard diska (broj glava, cilindara...) ili ako ne znate karakteristike da imate program koji će vam to reći (RDIDE ili sličan) ili noviji BIOS koji će sve to sam da otkrije i sve podesi.

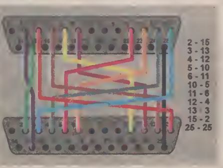
Neki se već podsmehuju čitajući prethodne redove - ispada da je premeštanje hard diska neka velika mudrost. Nije mudrost za onog koji zna, ali bi trebalo imati u vidu da ima dosta početnika, pa i ljudi koji više godina imaju PC, a nikada nisu menjali hard disk. Neke osobe ne vole da im se otvara kompjuter, da se nešto „čačka", jer se plaše da će se nešto pokvariti.

Kako povezati?

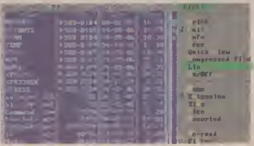
Povezivanje možete obaviti na dva načina. Prvi je da serijskim kablom povežete COM portove na računaru (označene kao RS232 ili *Serial*) a drugi je da paralelnim kablom (za štampač) povežete paralelne portove (LPT, *Centronics*). Modemski kabl ne možete da koristite za povezivanje računara.



Serijski kabl (verzije sa konektorima od 25 i 9 pinova)



Raspored vodova paralelnog kabla



Maksimalna brzina prenosa preko serijskog porta je 115200 bps (bita u sekundi), što je više nego dovoljno. U slučaju da se jave problemi, smanjićete brzinu u programu koji koristite. Preko paralelnog kabla prenos je višestruko brži.

Serijski portovi su „muški" (igličasti) što znači da na krajevima kabla koji ih povezuje moraju da budu „ženski" (rupičasti) konektori. Međutim, port može da bude 24-pinski (širi) ili 9-pinski (uži) od čega zavisi kakav konektor mora biti na kraju kabla. Na standardnom PC-ju su prisutna oba, a na prenosnim najčešće samo 9-pinski na koji se priključuje miš. Ako kabl koji imate ne zadovoljava, problem ćete rešiti međukonektorom koji 24-pinski konektor pretvara u 9-pinski ili obratno. Kada jednom nabavite kabl, više ne morate da razmišljate o „tehničkim aspektima" prenosa.

Kod paralelnih portova i kabla „polovi" su obrnuti. Na krajevima kabla mora da bude standardni DB-25 konektor.

Softver

Softver ne bi trebalo da bude problem. Za prenos malog broja fajlova možete da koristite program za modemsku komunikaciju (tako možete preneti fajl i sa različitih računara, sa Amige na PC). Međutim, najbolje je koristiti specijalizovane programe jer tada imate pun pristup diskovima drugog računara.

Od MS-DOS-a 6.0 nalazi se program *InterLink* (EXE fajlovi INTERLNK i INTERSRV). *Norton Commander* od verzije 3 podržava povezivanje računara, a tu je i popularni *LapLink* čija je verzija 3.0 veoma rasprostranjena kod nas

(verzija 5.0 je najnovija). Naravnom, podrazumeva se da se na oba računara nalazi isti program.

InterLink

Nakon što se računari povežu na odredišnom računaru pokrene se INTERSRV.EXE i računar postaje server. Startovanjem programa bez parametara omogućuje se pristup svim diskovima. Sa /BAUDx (gde je „x" broj) birate brzinu transfera (po difoltu je 115200 bps).

Na računaru sa kog pristupate potrebno je da u CONFIG.SYS dodate liniju DEVICE=INTERLNK.EXE i time računar postaje klijent. Program sam prepozna da li je ostvarena veza sa serverom tako što proveri sve COM i LPT portove. Sa INTERLNK d=g serverov G disk biće vaš D disk. Za kopiranje i rad na serveru koristite standardne DOS komande, sem onih koje direktno pristupaju disku (format, undelete, defrag itd.).

LapLink

Najrasprostranjenija je verzija 3.0 iz 1989. čiji je korisnički interfejs malo arhaičan, ali služi svrsi. U levom prozoru su prikazani fajlovi sa lokalnog, a u desnom birate lokalne ili fajlove sa povezanog kompjutera. Opcije su u donjem delu ekrana i standardne su (Copy, Erase, Tag). Međutim, ova stara verzija *LapLinka* ne vrši automatsku proveru svih COM i LPT portova tako da ne zaboravite da u meniju Options odaberete preko kog porta će teći transver i kojom brzinom.

Norton Commander

Ovaj program preporučujemo za rad sa fajlovima na disku, pa i za povezivanje sa drugim računarom. Za to se koristi opcija *Link* (u *Left* ili *Right* meniju), u kojoj odredite koji će računar biti master („gospodar"), a koji je slave („rob"). Potrebno je samo odabrati preko kog porta će teći transfer.

Čuda tehnike

LapLink i InterLink čak mogu da se iskopiraju na drugi računar samo pomoću serijskog kabla! Na odredišnom računaru ukuca se MODE COMx:y,n,8,1,p gde je „x" broj serijskog porta a „y" brzina prenosa, a zatim CTTY COMx. Umesto sa tastature odredišni računar će primati komande preko serijskog porta. Dalje pratite instrukcije programa.

Dok je kod *LapLinka* ovo lepo objašnjeno, Help MS-DOS-a za program *InterLink* navodi samo podopciju (svič) /RCOPY sa savetom: pogledajte komandu MODE. Komanda MODE vam ništa neće reći, ali zato je tu bio vaš omiljeni časopis (o popularnosti „dežurnog telefona sredom" da i ne govorimo).

Alexander SWANWICK

Razapnite mrežu

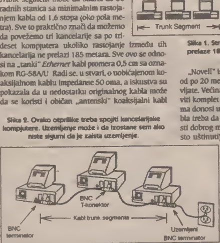
Da biste mrežno komunicirali sa kompjuterskom okolinom potreban je i neki hardver. Što je mreža manja i zahtevi su jednostavniji

Nekada su se čitave studije radile o tome da li mreža treba da bude „u zvezdu", „u krug" ili „u liniju". Danas se pod mrežom, gotovo redovno, podrazumevaju kompjuteri opremljeni *Ethernet* karticama čije je povezivanje i podešavanje veoma jednostavno.

Mrežne stanice raspoređuju se duž kabla pri čemu je najbolje da se držite preporuka koje daje „Novell", za sada najautoritativniji proizvođač mrežnih kartica i softvera. „Novell" kaže da mreža može da sadrži do pet segmenata *(trunk segment)* od kojih su tri sa mrežnim stanicama, a dva služe za povezivanje udaljenijih stanica ili delova mreže *(link segment)*. Maksimalna dužina jednog kabla propisana je na 607 stopa (185 metara) bilo da se radi o *trunk* ili *link* segmentu, a maksimalna dužina celog mrežnog kabla ograničena je na 3.035 stopa (925 metara).

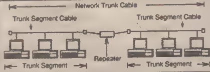
Pomenimo još neka ograničenja. *Trunk* segment može da sadrži do 30 radnih stanica sa minimalnim rastojanjem kabla od 1,6 stopa (oko pola metra). Sve to praktično znači da možemo da povežemo tri kancelarije sa po trideset kompjutera ukoliko rastojanje između tih kancelarija ne prelazi 185 metara. Sve ovo se odnosi na „tanki" *Ethernet* kabl promera 0,5 cm sa oznakom RG-58A/U. Radi se, u stvari, o uobičajenom koaksijalnom kablu impedanse 50 oma, a iskustva su pokazala da u nedostatku originalnog kabla može da se koristi i običan „antenski" koaksijalni kabl

Slika 2. Ovako otprilike treba spojiti kancelarijske kompjutere. Uzemljenje može i da izostane sem ako niste sigurni da je zaista uzemljenje.



impedanse 75 oma ukoliko se dužine kablova ne približavaju graničnim vrednostima.

Ovih preporuka treba se držati, iako je sasvim moguće da će vaša mreža sasvim lepo raditi i ako imate parče kabla koje prevazilazi ove mere. Ako preterate, javiće vam se problemi tipa slabljenja signala kada neke od mrežnih stanica postaju „nečitljive" za udaljene stanice ili formiranja stojećih talasa koji prigušuju sve ostale signale. Ako vaše potrebe prevazilaze ova ograničenja moraćete da koristite *repeatere* ili „debeli" *(Thick) Ethernet* kabl na koji se stanice priključuju uz pomoć *transivera*. Kako i siroti serviseri mreža moraju da zarade svoj hleb, u daljem razmatranju ograničićemo se samo na manje mreže za koje su dovoljni samo kablovi i mrežne kartice.



Slika 1. Struktura Ethernet mreže. Ako kablovi ne prelaze 185 metara, repeater vam nije potreban.

„Novell" isporučuje mrežne kablove u komadima od po 20 metara koje, po potrebi, možete da nastavljate. Većina domaćih trgovaca rado će vam napraviti komplet kablova tačno određene dužine što vama donosi uštedu, a njima korist. Na krajevima kabla treba da se nalaze BNC konektori, po mogućnosti dobrog mehaničkog kvaliteta (zalemljeni ili čvrsto uštinuti). Svako „otkačinjanje" kabla (u čemu prednjače incidenti sa konektorima) rezultuje „padom" mreže koji nekada može da bude poguban za posao koji je u toku.

Shodno tome treba postavljati i mrežne kablove. Ukoliko je to moguće treba ih postavljati ispod poda (kod prostorija sa dvostrukim podom), a ako to nije moguće treba barem pratiti zidove i „vući" kablove tako da se što manje gaze ili, ne daj Bože, čupa-

Povezivanje računara

Podeliti sa ljudima

Sa manje ili više teškoća povezali smo računare. Sada treba iskoristiti činjenicu da oni međusobno mogu da razmenjuju podatke. Jedno od rešenja je Windows for Workgroups

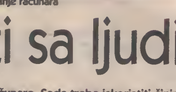
Windows for Workgroups (radne grupe) je verzija Windowsa koja omogućava da samostalni računari koriste prednosti mreže u koju su povezani. Pored svega onoga što postoji u običnom Windowsu, WfWG nudi dodatne opcije i pomoćne programe koji se tiču rada u mreži.

Kao i obično, sve započinje instalacijom samog Windowsa, a nakon standardne procedure koju ste prošli prilikom instalacije ranijih verzija Windowsa, sledi poruka o tome da Setup program pokušava da detektuje (prepozna) vašu mrežnu karticu. Ako ste, koristeći instrukcije iz teksta kolege Gašića, uspešno ubacili mrežne kartice i povezali računare kablovima (i stavili terminatore na krajeve mreže), već nakon nekoliko minuta podaci će moći da kolaju tim istim kablom.

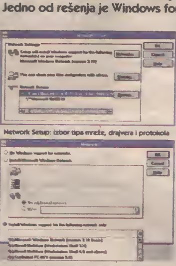
Modeli mrežnih kartica koji se mogu naći na



našem tržištu najčešće su dalekoistočnog porekla, a kompatibilni su sa Novell karticama NE 1000, 2000 ili 2100. Ta kompatibilnost postoji kada su u pitanju radne osobine kartice, ali najčešće nije potpuna do te mere da *Setup* Windowsa može da ih prepozna. U tom slučaju ćete (nakon jednog resetovanja računara) morati da sami navedete model kartice i parametre koje ste podešavali prilikom njene instalacije (IRQ, adresa...).



Network Setup: izbor tipa mreže, drajvera i protokola



Microsoft Windows Network ili neka druga mreža

Prilikom instalacije od korisnika se zahteva da nazove svoj računar nekim imenom pod kojim će se „javljati" u mreži, kao i da navede kojoj „radnoj grupi" pripada. Pojam radne grupe je uveden zbog kompleksnijih mreža sa više računara gde se podelom na manje celine izbegava situacija da sa dugačkog spiska računara u mreži treba birati onaj kojem želimo da pristupimo. Ovako se prvo bira „radna grupa", pa zatim jedan od nekolicine računara iz nje.

Network Setup

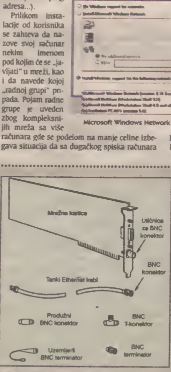
Nakon uspešne instalacije Windowsa, u njegovom *Program Manageru* naići ćete na novu grupu pod nazivom „Network". Najvažnija alatka je *Network Setup* koji se prvi put automatski startuje ako *Windows Setup* uspešno detektuje mrežnu karticu, a nakon što se završi obavezni deo instalacije WfWG-a.

Network Setup pre svega omogućava izbor mreže koju ćete koristiti. Sastavni deo WfWG-a je tzv. *Microsoft Windows Network*, koji je dovoljan za usposta-

ju. Isto važi i za „ostatke" kablova koje treba namotati, vezati i staviti na mesto gde ja najmanja mogućnost da se neki korisnik „som kapitalac" ulovi i pokida mrežu (na stranu povrede na radu).

Svaki od kompjutera u mreži povezan je sa dva susedna kompjutera. Mrežna kartica, dolazni i odlazni kabl povezuju se BNC T-konektorom za koji se na domaćem terenu često koristi naziv „teštik" preuzet iz vodoinstalaterskog argoa *(T stueck)*. Svaka mreža, naravno, mora da ima i krajnje kompjutere od kojih kabl ne ide dalje. I na te kompjutere mora da se postavi „teštik" čiji se neiskorišćeni kraj „terminiše" uz pomoć BNC terminatora. Ulogu Švarcenegera preuzima običan otpornik od 50 oma zaliven u parče plastike.

Dalja preporuka „Novella" je da se mreža uzemlji tako što se u jednoj tački oklop koaksijalnog kabla spoji sa uzemljenjem. I Novell je, naravno svestan da razna uzemljenja mogu da budu na raznim naponima (paradoks tipa - Zemlja je okrugla, a ___ se na svakom ćošku!). Iz trogodišnjeg iskustva zaključili smo da je, u našim uslovima, za kompjutere sigurnije da se



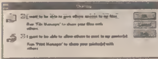
Slika 3. Sve što vam je potrebno da povežete kompjutere tankim Ethernet kablom

mreža ne uzemlji. To znači da neoprezog „usera" može da blago pecne struja ako dodirne BNC konektor, ali šteta nije velika - kompjuteri su skuplji.

Mrežna kartica je dodatni teret za vaš kompjuter jer, kao i sve ostale komponente, mora da se podesi tako da nesmetano radi i ne ometa druge komponente. Najmanje što morate žrtvovati je određeni adresni segment u I/O mapi veličine 6 - 20 bajta i slobodan interapt. Neke (brže) kartice zahtevaju i slobodan DMA kanal ili čitav segment *(Page Frame)* u opsegu od 640 KB (A000) do 1 MB (FFFF). Treba, naravno, izbegavati segment VGA kartice (A000-AFFF), *EMS Page Frame* (obično E000-EFFF) i područja dodatnih ROM-ova.

Lepo je ako kartica može da koristi neki od viših interapta (10 - 15) pramda se, u poslednje vreme, i oni dosta koriste na PCI konfiguracijama. Alternativna rešenja su interapti 5 (LPT2), 3 (COM2 i COM4) ili čak 7 (LPT1). Ako ne koristite bilo koji od ovih uređaja možete na njegov IRQ da nakačite mrežnu karticu. *Sound Blaster* 1 - 2 obično zauzme IRQ7, *SB Pro, 16* i *AWE* koriste IRQ5, a modem IRQ3. Kako se mreže koriste mahom za kancelarijske potrebe (i timski rad kao u SK), a multi-

Povezivanje računara



Network Setup: dele se fajlovi i štampači

vijanje *peer-to-peer* mreže pod Windowsom. Međutim, ništa nas ne sprečava da Windows stavimo „preko" postojećeg mrežnog softvera (*Novell Netware* ili neki drugi), što treba naglasiti u *Network Setupu*.

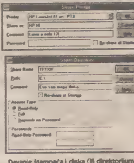
Na istom mestu podešavaju se i softverski drajveri za datu mrežnu karticu i mrežni protokol koji će se koristiti. Može se koristiti i više protokola, a svakako preporučujemo da pored *Microsoft NetBEUI-a* dodate i IPX/SPX kompatibilni protokol kao rasprostranjeniji (Novell) i bolje podržan u raznim programima koji koriste pogodnosti mreže. *Network Setup* će biti neophodan i ako promenite mrežnu karticu ili joj zbog instalacije neke druge kartice (i takozvanog „sudaranja" kartica) morate promeniti parametre. U težim slučajevima kada ne možete ni da dođete do ikone „Network Setup", pomoću će startovanje Windowsa sa *WIN /N* („bez mreže"), ili „ručno" čeprkanje po datoteci *PROTOCOL.INI* iz Windowsovog direktorijuma.

Ostaje još da odredite da li resurse dotičnog računara želite da delite sa drugima (engl. *sharing*: deliti), tj. da li će njegovim hard diskovima i štampačima moći da prisrupaju drugi računari u mreži. Naravno, na računaru koji na sebe nema priključen štampač nećemo stavljati da „budu dostupni drugima"

Što moje - to i tvoje

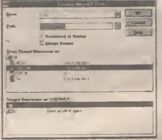
Deljenje resursa, pre svega hard diskova i štampača, je najveća prednost mreže i dovoljan razlog za celu ovu priču. U sredinama gde se odvija timski rad uz upotrebu računara, česta je potreba za razmenom podataka između korisnika. U WfWG-u korisnik može da, naprimer, svoj hard disk deli sa drugima, tj. da omogući pristup njegovim podacima. Moguće je izvršiti logičko povezivanje diskova u mreži, tako da se na jednom računaru diskovi drugih računara javljaju kao potpuno novi diskovi („D", „E", „F"... itd.).

Pod uslovom da je za dati računar u *Network Setupu* uopšte uključen *sharing* za datoteke, „davanje" diska na *sharing* vrši se u *File Manageru* opcijom *Share As*, gde se navodi naziv pod kojim će se disk „pojavljivati" na drugim računarima i određuje da li disk dajemo „za tu priliku" ili „do daljnjeg". Deliti se može i samo deo diska (direktorijum i sve u njemu) koji će se na drugim računarima javljati kao potpuno zaseban disk. Takođe se može odrediti da disk bude dostupan samo za čitanje, ili za čitanje i za pisanje. Povezivanje diska sa drugog računara može biti uslovljeno šifrom.

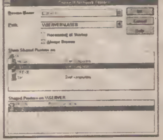


Davanje štampača i diska (ili direktorijuma) na raspolaganje drugima u mreži

Nakon toga taj lokalni disk možemo da na bilo kojem računaru u mreži logički povežemo i pristupamo mu. Povezivanje mrežnih diskova (diskova koji su negde u mreži, a ne na lokalnom računaru) takođe se vrši u *File Manageru*, opcijom *Connect Network Drive*. Povezani mrežni disk u radu se ponaša kao običan disk

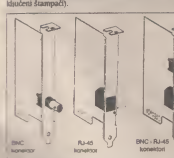


File Manager: povezivanje mrežnog diska



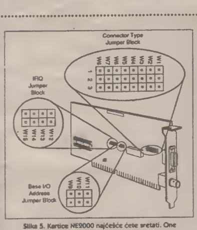
Control Panel: povezivanje mrežnog štampača

medijske kancelarije još nisu zaživele u našim uslovima, ostaju vam IRQ5 i IRQ7 sem u slučaju printer servera (kompjutera na koji su priključeni štampači).



Slika 4. Iako postoje različiti tipovi konektora, najčešći su BNC (prvi na slici). Spajanje upredenom paricom (Twisted Pair) odavno nije u modi.

Biranje adresnog I/O prostora obično je manje problematično jer prostora ima više, a kartice koriste srazmerno malo adresa. Iako podatak obično nije naveden u dokumentaciji, u najgorem slučaju možete računati sa dvadesetak adresa. To znači, ako je kartica na baznoj adresi 300h zauzete su i adrese do 320h. Slično važi i za ostale uređaje, pa ih treba raspoređivati sa korakom od 20h (h znači heksadecimalno). Tako se Sound Blaster obično nalazi na 220h (retko na 240h) i na 330h (MIDI UART). CD-ROM obično koristi adrese 300h, ali neretko može da se rasporedi i na 320h ili 340h i najčešći je uzrok konflikta sa mrežnim adapterima jer stariji modeli obično koriste baš te adrese (300h-360h) dok je kod novijih mrežnih kartica raspon mogućeg podešavanja proširen na opseg 200h 400h. Ostali uređaji, uglavnom, ne predstavljaju problem.



Slika 5. Kartice NE2000 najčešće ćete sretati. One modernije, umesto džamperima, podešavaju se softverski.

Povezivanje računara



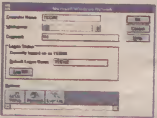
i javlja se pod slovom koje izaberemo.

Baci mi to na „F"

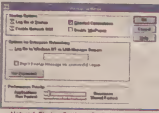
O tome kako će biti povezani diskovi u mreži treba razmisliti unapred, jer to može da spreči kasnije probleme. Pametno je, naprimer, da se jedan disk na svim ostalim računarima koji mu pristupaju poveže pod istim slovom. Tako će se izbeći nesporazumi tipa „Pod kojim slovom je kod tebe moj disk 'C'"?

Za povezivanje diskova pod istim slovom postoje i neki tehnički razlozi. Recimo, ako neki program koji koristite podesite tako da neke pomoćne datoteke ili dokumente traži na disku „E", moći ćete nesmetano da ga koristite na svakom računaru gde je dotični disk povezan kao „E".

Što je najzanimljivije, i sam program ne mora da postoji na svakom računaru na kojem želite da ga koristite. Tako na primer, u našoj redakciji paket *CorelDRAW!* postoji samo na jednom disku, a može se pokrenuti sa svakog računara u mreži, pa i sa više njih istovremeno. Jedina nezgoda je što kod Windows programa najčešće treba ponaviti instalaciju na svakom računaru (iako se instalira uvek na isti disk) da bi odgovarajuće datoteke završile u lokalnim Windows direktorijumima i da bi se, ako ništa drugo, napravila ikona kojom ćete startovati program.



Control Panel: ime računara i radne grupe, lozinka



Network Startup Settings: Da li da budu brži programi ili saobraćaj preko mreža? Probati

Kada povežete mrežne diskove i svakom dodelite po slovo, možete uživati gledajući u *File Manageru* niz ikona sa slovima: A, C, D, F, G, I, N, Q, S... Šalu na stranu, sa povezivanjem diskova ne treba preterivati, obzirom da se povezani diskovi (i kada ništa sa njima ne radite) u pravilnim intervalima „prozivaju", a to povećava (i time usporava) saobraćaj na mreži.

Na isti način mogu se povezati i štampači. Na računaru na koji je štampač fizički priključen, u *Print Manageru* se navodi da štampač delimo sa drugim korisnicima u mreži, a povezivanje mrežnog štampača se sa drugih računara vrši u *Control Panelu (Printers: Connect: Network..)*. Da bi uopšte povezali printer, mora biti instaliran odgovarajući drajver. Na računaru sa štampačem *Print Manager* mora biti stalno aktivan da bi mu drugi računari pristupali, a on sam vodi računa o redosledu štampanja poslova, prioritetu itd.

Ostale mrežne sitnice



Za neka dodatna podešavanja koje se tiču mreže, u *Control Panelu* postoji opcija *Network*. Tu možemo promeniti naziv računara u mreži, naziv radne grupe, podesiti odnos brzine razmene podataka i brzine izvršavanja programa itd. Takođe je moguće aktivirati da se automatski generiše tekstualni log fajl sa podacima o „događajima" (ko se kada povezao, šta je štampao itd.).

Prostor nam ovde ne dozvoljava da budemo opširniji, ali pomenimo makar i ostale programe iz Network grupe Windowsa for Workgroups, odnosno ono što oni omogućavaju.

Mail služi za elektronsku poštu. Kolegi iz susedne prostorije možete otkucati poruku i ona će preko mreže stići na njegov računar.

Remote Access omogućava pristup mreži preko telefonske ili neke druge linije i normalan rad korisnika kao da je zaista za svojim računarom.

Log On/Off je pomoćni program koji uključuje i isključuje korisnikov računar iz mreže

Net Watcher prikazuje šta se dešava na mreži, ko je gde „prikačen" i koje datoteke ima otvorene.

WinPopUp je jednostavan sistem za instant elektronske poruke. Ako je aktiviran, upozoriće na poruku odmah po njenom prispeću.

Chat omogućava „živo" dopisivanje dva korisnika u mreži. Prozor je podeljen na dva dela - svaki za po jednog „sagovornika".

Bila kakva mreža

Tek kada budete umrežili svoje računare, shvatićete koliko vam je to, ustvari, bilo potrebno. Na primer, nama u redakciji ovog časopisa sada je potpuno nezamisliva situacija da nam računari nisu u mreži. Više se ne sećamo kako smo uopšte ikada funkcionisali bez tankog *Ethernet* kabla. A umrežiti računare, izgleda, i nije neka mudrost.

Tihomir STANČEVIĆ

Podešavanje ovih parametara kod starijih kartica obično se vrši uobičajenim premeštanjem džampera. Ružna posledica ovakvog rešenja je da za svaku promenu konfiguracije morate da izvlačite karticu, sem ako nemate baš mnogo sreće pa možete da premeštate džampere bez vađenja. Drugi način je softversko podešavanje za šta vam je potrebna disketa sa odgovarajućim programima. Ako kupite karticu bez džampera ne odlazite od prodavca bez ove diskete. Problemčić može predstavljati što adrese portova kojim se podešavaju podesivi portovi i podesivi IRQ takođe zauzimaju neki adresni prostor koji, pored toga što nije podesiv, najčešće nije ni dokumentovan. Tako i on može da se sudara sa nekim uređajem koji već imate, a kao rešenje preporučujemo zamenu mrežne kartice nekim drugim modelom, jer će svako obraćanje konfliktnom uređaju prouzrokovati nenamerno „podešavanje" mrežne kartice.

Uopšte, ako već koristite mrežu, zgodno je da isplanirate raspored resursa tako da velike hard diskove, faks/modeme i štampače raspoređujete

Interrupt Request Selection JP3

IRQ	3	4	5	9
IRQ3	ON	OFF	OFF	OFF
IRQ4	OFF	ON	OFF	OFF
IRQ5	OFF	OFF	ON	OFF
IRQ9	OFF	OFF	OFF	ON



Slika 6. Podešavanje džamperima najčešće je vrlo očigledno. Ako funkcije i oznake džampera nisu obeležene na kartici obavezno tražite priručnik.

na kompjutere koji su za to podešeni (servere). Novell preporučuje postojanje posebnih servera (file server, fax server, print server...), ali za manje potrebe možete koristiti i *peer-to-peer* mreže u kojima su sve mašine (stanice) upotrebljive i za samostalan rad, a najpogodnije od njih pružaju različite serverske usluge ostalim članovima mreže. Ako mnogo štampate i to sa štampačima kojima se šalju velike datoteke (grafika na laseru) treba da razmislite i o posebnim *Ethernet* karticama koje se ugrađuju u štampače. Takve kartice imaju svoje protokole i memorijski bafer pa tako ne opterećuju ni jedan od dragocenih kompjutera.

Pored novca, dobrim rasporedom resursa štedite i živce jer se smanjuje broj konfliktnih uređaja na svakom kompjuteru, a u kvalitetnije deljive resurse možete da uložite i nešto više novca. Ne treba, ipak, preterivati u ovakvoj štednji, pogotovo ako se bavite poslovima koji zahtevaju glomazne aplikacije ili posebne uslove. Na primer, radne stanice na velikim biletarnicama moraju da imaju svoje štampače, a rad sa grafikom i DTP-om besmislen je bez hard diskova na radnim stanicama. Uostalom, možete isti posao da organizujete bez mreže i sa mrežom. Trošak od 100 - 120 maraka po kompjuteru neće vas zaviti u crno, pogotovo što mrežne komponente možete uvek da prodate ili ih jednostavno ostavite barem za *Hearts* iz paketa *Windows for Workgroups*.

Voja GAŠIĆ

Povezivanje računara

Igranje preko žice

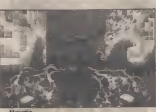
Kompjuterska revolucija omogućila je ljudima da se umesto individualno, igrama zabavljaju u grupi, pa se kompjuterske igre više ne mogu optuživati za asocijalizaciju mladih

Pazi, dolazim ti sa leve strane. Sačekaj me u predvorju i uzmi bazuku!", kaže ona odlučnim glasom prolazeći kroz jedan hodnik, dok se on probija drugim ispucavajući poslednji šaržer u dva naoružana vojnika. „Stigao sam do ulaza!. Gde si ti?" pitao je svoju koleginicu zajapureni dizajner, pošto se ranjen i bez municije dovukao do predvorja velike kružne prostorije. „Na tvom levom krilu, *(ne „u krilu", prim. autora)*, spremna za akciju", odgovorila je njegova šefica.

Ako ste pomislili da je opisana atmosfera deo svakodnevnice naše redakcije, varate se, jer ipak je u pitanju jedna ozbiljna kompjuterska firma. Da se ljudi i tamo igraju, u to nema sumnje, ali slična zaraza zahvatila je mnoge svetske kancelarije opremljene jačim PC-ima povezanim u mrežu. Zaraza se zove „kompjuterske igre za više igrača".

Vremenom se čovek zasiti tzv. individualnih igara u kojima je on glavni i jedini akter svih događaja. Stvari idu nabolje kada u igri jednog ili više likova vodi kopjuter, ali tada na videlo isplivaju mnogi nedostaci mašine. Jedan od prvih je neravnopravnost, jer čovek retko može da vidi šta se dešava u tih par sekundi dok kompjuter „razmišlja" a potom vuče poteze. Obično se kompjuter ne može ni uporediti sa čovekom po igračkim sposobnostima, strategiji, lukavosti i sl. tako da posle određenog vremena, koje zavisi od sklonosti i sposobnosti igrača, igra obično postaje dosadna. Traže se novi izazovi, bira sledeći nivo veštine kompjuterskog igrača, što pak vodi ili do povećanog vremena za koje kompjuter donosi svoje i dalje glupe poteze, ili do neravnopravnosti u samom startu, kada kompjuterski lik ima „malo" bolje uslove, a nikako bolju taktiku i umešnost igranja. Počev od misaonih igara (šah), preko strategija *(Populous, Battle Isle, Supremacy, History Line)*, nedostatak „ljudskosti" u igrama primećuje se i u borilačkim, pucačkim igrama, zatim simulacijama svih vrsta itd. Da bi se doskočilo tom ne malom problemu, pribeglo se tehnički savršenijem metodu igranja. Inovacije su prvo podrazumevale da se na jednom računaru smenjuju igrači, kao što je to bio slučaj u nama dobro poznatoj *Civilizaciji*.

Sledeći korak bile su igre koje su se mogle igrati na više računara, povezanih na neki od načina koje smo opisali u prethodnim tekstovima. Svojevremeno je opcija „link", koju smo sretali u simulacijama *(F15 Strike Eagle II, Falcon F16, Lotus Esprit Turbo Challenge)* bila ono što je retkim entuzijastama otvorilo sasvim novu dimenziju igranja sa živim ljudima. U simulacijama letenja radilo se o borbi „oči u oči" dva igrača („dogfight" u igrama *Red Baron* i *Knights of The Sky)* kada je svako na svom računaru gledao situaciju iz svoje perspektive. U simulaciji vožnje *(Super Cars, Skid Marks)* pored dva igrača koji su istovremeno na jednom ekranu gledali svoje bolide, linkom se cifra popela na četiri igrača koji su istovremeno učestvovali u istoj trci, borili itd. Kada je neko „provalio" da se na Amigi pored dva standardna, na serijski port mogu priključiti još dva džojstika i proizvod krstio nazivom „joystick port expander", pojavile su se i igre koje su to podržavale. Tako je cifra sa četiri igrača skočila na potencijalnih osam, ali koliko mi znamo, ni jedna igra za Amigu nije iskoristila ovu mogućnost.



Heretic



Dark Forces



Red Baron



Skid Marks

Polako su igre sa kućnih računara prešle na „profesionalne" računare, a horde igrača preselile iz svojih kuća u kancelarije, po pravilu opremljene boljim računarima i mrežom. Prateći trend, tvorci igara su ugrađivali u svoje igre i podršku za mreže, pa su tako svetlost dana ugledala i verzije *Doom-a, Heretic-a, Rise of The Triad*, i *Dark Forcesa* koje su proglašene za najzaraznije igre „ozbiljnih" kompjuterskih korisnika. Šta to znači, osetili su na svojoj koži građani ispred bankovnih šaltera, kada su prvom prilikom zbog „kvara" na glavnom računaru njihovi računi bili blokirani. Dovoljno je bilo da grupa službenika ostane par sati posle radnog vremena na partiji *Dooma* i da se već sledećeg dana stvori red ispred bankovnih šaltera. Sličnih primera ima i na manjim mrežama, redakcijama poput naše, gde se redovno dešava da neko ispašta, jer je njegov kolega prethodno uživao u mrežnoj igri ili drugoj glomaznoj aplikaciji čija je instalacija „pojela" prekopotreban prostor na disku. Konačno, u sve popularnijim trodimenzionalnim pucačkim igrama poslednje generacije, istovremeno može igrati do šesnaest igrača, povezanih preko neke LAN mreže. Zahvaljujući pucačkim igrama za više igrača, četi nezadovoljnih službenika pružila se jedinstvena prilika da na brutalan način, barem u igri, ubije svog šefa. Po svemu sudeći, vreme igranja „crne dame" i drugih društvenih igara sa kartama je odavno prošlo, pa bi bolje bilo da u sledećoj verziji Windowsa među igrama bude i neka mrežna pucačina, tek da umiri duhove.

Ako već nemate uslova da organizujete jednu partiju razigravanja na dva računara u sopstvenom stanu, a imate modem i želju da se umesto sa kompjuterom igrate i sa prijateljima preko telefonske mreže, sačekajte jeftinu telefonsku tarifu, povežite vaše računare i uživajte do jutra, plativši cenu jednog impulsa. Ako pak imate uslova da se igrate na mreži, prijatelje koji bi bili voljni da se sastanu i posle radnog vremena, ubilački instinkt, onda već znate šta vam je činiti. Da autor ne bi snosio odgovornost za potencijalne štete, nemojte nikome reći da ste to ovde pročitali.

Nikola STOJANOVIĆ

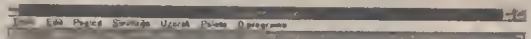
Svet pod nogama

U razvijenim zemljama računari su odavno postali sastavni deo proizvodnje bilo koje vrste. Lepo je videti da i na našim prostorima postoje slične tendencije

Industrija tepiha iz Ivanjice (ITI) je jedan od najvećih proizvođača tepiha kod nas, sa proizvodnjom koja se meri milionima maraka. Međutim, čak i za jednog takvog giganta kakav je ITI, zamena celokupne proizvodne tehnologije, u velikoj meri zastarele, predstavljala je finansijski neprihvatljiv korak, pa je bilo potrebno pronaći rešenje. Najprihvatljiviju soluciju, koja predstavlja spoj visoke računarske tehnologije i naše tradicionalne dovitljivosti, ponudila je kragujevačka računarska firma „Pro-Soft". Kombinovanjem postojećih proizvodnih kapaciteta sa računarima, uz minimalna ulaganja, postignuta je produktivnost koja se graniči sa produktivnošću najmodernijih mašina namenjenih industriji tepiha.

Kako se radilo nekad

Mašine koje se u ITI-ju koriste za proizvodnju tepiha stare su dvadesetak godina i karakterišu ih sve specifičnosti tehnologije vremena u kome su nastale. Radi se u mašinama zastrašujućih dimenzija koje rade sa bušenim karticama, a za njihovo opsluživanje potreban je veliki broj radnika. Sam proces proizvodnje tepiha, od ideje pa do gotovog proizvoda, trajao je oko 3 meseca. Pritom je bila isključena mogućnost bilo kakvih izmena izgleda proizvoda, kada je proces pripreme jednom započet. Početna faza pripreme se sastojala u crtanju motiva tepiha odgovarajućim bojama na milimetarskoj hartiji, pri čemu jednom čvoru tepiha odgovara kvadratić na milimetarskoj hartiji. O kolikom se poslu radi, govori činjenica da jedan tepih u proseku ima oko pola miliona čvorova. Ovako dobijen motiv trebalo je preneti na bušene kartice, gde se svaka od 5 boja, koliko tepih može da ima, interpretira odgovarajućim rasporedom „rupa" na kartici. Bušenje kartica se takođe radilo „ručno", i za jedan tepih trebalo je pripremiti oko 10000 kartica. Tek posle ovih mukotrpnih priprema bilo je moguće proizvesti tepih, i po prvi put videti u kojoj meri on zaista odgovara prvobitnoj zamisli. Koliko je proizvodnja tepiha na ovaj način bila neizvesna i neefikasna, prosudite sami...



A kako se radi sad

Potpuno novim pristupom pripremi proizvodnje, vreme realizacije projekta smanjeno je sa tri meseca, na neverovatnih sedam dana. Proces proizvodnje je u znatnoj meri automatizovan, a angažovanje radnika na nekreativnim poslovima je svedeno na minimum. Sve pripreme za proizvodnju, od crtanja motiva tepiha pa do bušenja kartica sada se vrše posredstvom računara. Sam projekat se sastoji od hardvera i specijalizovanog softvera, spregnutih tako da se maksimalno iskoriste raspoloživi resursi.

Prvi korak u proizvodnji tepiha je njegovo dizajniranje specijalizovanim bitmap editorom *ITI Designer*, koji po mnogo čemu podseća na čuveni *DPaint*, ali sa puno opcija koje pokrivaju specifične zahteve dizajniranja tepiha. Program radi u *Windows* okruženju i koristi sve pogodnosti koje ono pruža. Opcije programa su raspoređene u sedam menija, a pojedinima se može pristupiti preko ikona raspoređenih na dnu ekrana. Od alata za crtanje zastupljeni su svi karakteristični za ovu vrstu programa: crtanje slobodnom rukom, linije, ispunjene i neispunjene kružnice, elipse i pravougaonici, rad sa brašom. Dimenzije bit-mape koje program podržava su 3000 x 2000 tačaka, pri čemu je kretanje po celoj slici efektno rešeno uvođenjem specijalnih klizača. Sliku je moguće zumirati do određene granice, a čak i tada je podržan rad sa svim alatima za crtanje, što veoma mali broj programa ove vrste omogućava. Moguće je prikazati i ceo tepih na ekranu, naravno umanjen u određenoj srazmeri, a snalaženje pri crtanju znatno olakšava i postojanje rešetke. Kako su tepisi skoro uvek simetrični u odnosu ne neku osu, postoje alati koji od jednog dela tepiha, simetričnim preslikavanjem u odnosu na tu osu (ili ose), motiv proširuju na ceo tepih. Tako je moguće levu četvrtinu, donju polovinu ili levu polovinu preslikati na ceo tepih. Program podržava rad u pet boja, koje se mogu proizvoljno izabrati iz palete od 16,8 miliona boja. Moguće je izabrati neku od gotovih paleta, ili kreirati sopstvenu, koju je opet moguće sačuvati za kasniju upotrebu. Rad sa braševima je još jedna pogodnost *ITI Designera*. Njih je moguće rotirati za proizvoljni ugao, učitavati i snimati. U toku rada uvek je moguće vraćanje za korak unazad, korišćenjem *Undo* operacije. Podržana je i štampa iz programa, bilo celog motiva ili samo braševa. Korišćeni format zapisa slike je BMP, pa je slike moguće dorađivati i u drugim programima za crtanje. Program je napisan u Borlandovom C++, a po brzini pojedinih operacija je čak i ispred većine poznatih crtaćih programa.

Sledeći korak se sastoji u analizi slike tepiha i njenom prebacivanju, preko odgovarajućeg interfejsa, na bušene kartice. Analiza slike i njeno slanje u odgovarajućem obliku na serijski port se obavlja posebnim programom napisanim u *Clipperu*. Ulogu interfejsa između računara i bušača kartica ima kontroler opšte namene sa 8 ulaza i 8 izlaza, firme ECM iz Kragujevca. Sa jedne strane, kontroler je priključen na serijski port računara, odakle prima komande namenjene bušaču kartica, a odgovarajući izlazi su priključeni direktno na releje bušača. Ova intervencija na bušaču kartica je bila jedina izmena na postojećim mašinama. Ovakav pristup operaciji bušenja kartica višestruko je brži od „ručnog" postupka, a isključena je mogućnost greške koja je itekako postojala.

Ovako unapređena proizvodnja pored očiglednih efekata, kao što je smanjenje vremena potrebnog za realizaciju proizvoda i smanjenog angažovanje ljudi i sredstava, donosi još neslućeno mnogo pogodnosti. Mogućnost *previewa*, tj. reklamiranja tepiha samo na osnovu projekta, bez gotovog proizvoda, je nešto što se na zapadu odavno koristi, a sada je moguće i u ovom slučaju. Naizgled naivne stvari, kao što je promena palete boja, koje su do uvođenja računara u proizvodnju bili nezamislive, sada su sasvim obične. Tako izrada tepiha istog dezena, a različitih boja, više nije neostvarljiv san, već realna mogućnost.

Planovi za budućnost

Uspešna saradnja dve firme neće se zaustaviti ovde, već se i sad planiraju novi pravci razvoja. Planira se nabavka VGA-to-TV kartice, koja bi u sprezi sa video projektorom bila u stanju da prikazuje tepihe u prirodnoj veličini pre njihove izrade i značajno bi olakšala odluke upravnog odbora ITI-ja o eventualnoj proizvodnji (neproizvodnji) tepiha, izmenama na njima i sl. Ubacivanje tepiha kao teksture u *Ray-traceing* programe, olakšalo bi kupcima izbor tepiha koji odgovara njihovim enterijerima.

Dejan STEFANOVIĆ

AmiDiag 4.50A

Program za dijagnosticiranje

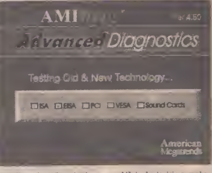
Proizvođač nama dobro poznatih BIOSa, „American Megatrends", bavi se i izdavanjem softvera za testiranje ispravnosti računara i dijagnosticiranje kvarova.

Glavni program je *AmiDiag* iz koga se prema potrebi pokreću dodatni programi poput *SysInfoa, SysFinda, Mouse Testa,* prastarog *Scana* i nekih lokalnih programa kao što su *Help, Install,* i *Config* koji po želji kreira bazu testiranih računara. Za dijagnosticiranje i testiranje hardvera zadužen je sam *AmiDiag*, dok se za miša koristi *MouseTest*, koji u nekoliko video modova proverava miša.

Program radi iz „čistog" DOS okruženja, jer će u slučaju da ga startujete iz DOS prompta, prijaviti postojanje rezidentnih programa i DOS drajvera. Za početak SysInfo daje opširne informacije o celokupnom sistemu, kroz podatke o matičnoj ploči (CPU, FPU, BIOS), memoriji, I/O portovima (SCSI, EISA, PCI, Plug&Play, PCMCIA). Kao i većina konkurenata, VESA arhitekturu prepoznaje kao ISA, ali zato sve ostale BUS standarde lepo prepoznaje, kao i sve uređaje priključene na njima.

Gomila testova, počev od testova za brzinu procesora, koprocesora, DMA kanala, interapta, tajmera, sata, CMOS-a, pa preko testova medije, brzine diske, upisa, seeka, i tako u nedogled. Po završetku testiranja sledi izveštaj tipa „prošao" ili „pao", pa u slučaju da je test bio neuspešan, postoji i lista sa kodovima grešaka. Ključ za dekodiranje grešaka nismo našli u arhivi ni u helpu, tako da je jedina korisna informacija za nas zapravo na kom testu je došlo do greške. U Helpu, koji je poseban program, postoje detaljnije informacije o prirodi svakog testa, što opet olakšava snalaženje u dijagnosticiranju kvara i bez detaljnog spiska kodova grešaka.

Daleko detaljniji od Nortonovog program za otkrivanje kvarova, *AmiDiag* nailazi na pozitivne ocene onih članova redakcije koji se intenzivnije bave hardverom, bilo pri testiranju, bilo pri kućnim i redakcijskim intervencijama. Pored toga što je ovakav tip programa daleko zanimljiviji serviserima nego običnim korisnicima, svakako može biti od pomoći kada nešto krene nizbrdo da vas izvede iz mraka neznanja.



Nikola STOJANOVIĆ

Krančeri i arhiveri

Krančeri (crunchers) i arhiveri (archivers) za Amigu

Čisto da se malo podsetimo, krančer pakuje fajlove na takav način da se startovanjem programa oni automatski raspakuju i startuju. Izuzetak su neki programi koji odbijaju da rade ako su krančovani (kao npr. Deluxe Paint novije verzije). Arhiveri pakuju tako da moraju prvo da se raspakuju, pa tek onda može fajl da se koristi.

Povod za ovaj tekst je pojava *Stone Cracker* krančera i pojava nekoliko lažnih tj. loših verzija *LHA* arhivera i novog arhivera *LZX*.

Pokazati prednosti *Stone Crackera* je najlakše uz uporednu tabelu sa druga dva najpoznatija krančera, a to su Power Packer i Turbo Imploder. Testirane su sledeće verzije: *Stone Cracker V4.10.3 pro, Power Packer V4.3 pro i Turbo Imploder V4.0.* Test je rađen na Amigi 1200 sa procesorom 68ec030 na 40MHz i sa 6 Mb memorije, od toga 4 Mb 32bit FAST. Za testiranje su uzeta dva izvršna fajla, demo za AGA Amige „Bambooze" dužine 509560 byta i poznati fajl menadžer „Directory Opus" V4.12, dužine 273256 byta. Pri testiranju su svi podešeni na najbolje pakovanje i korišćenje eksterne biblioteke.

Bambooze (509560)	Vreme	Dužina
StCr	0.09	232232
PoPa	1.08	241208
TuIm	5.15	231928

Directory Opus (273256)	Vreme	Dužina
StCr	0.06	151684
PoPa	0.11	156352
TuIm	0.16	153976

Kao što se iz priloženog da zaključiti, *Stone Cracker* „rastura", naročito je uočljiva ogromna razlika pri krančovanju fajla „Bambooze", gde su se i Power Packer i Turbo Imploder na jednom delu fajla „znojili". Stone Cracker je taj deo prošao kao i svaki drugi i zato je mnogo brže završio svoj zadatak. Turbo Imploder je za 304 byta uspešniji, ali to ćemo mu zaboraviti s obzirom na upotrebljeno vreme. Kod DOpusa je situacija malo normalnija, ali je i ovde Stone Cracker pokazao ko je najbolji i to po pitanju upotrebljenog vremena i krajnje dužine fajla.

Pored toga što je brz pri pakovanju, Stone Cracker je brz i pri raspakivanju. Power Packer je po tom pitanju najgori, a Turbo Imploder i Stone Cracker su tu negde. Pošto su vremena suviše mala, nisu izvršena precizna merenja.

Što se upotrebe samog programa tiče, sve je vrlo jednostavno, čim startujete program, sve će vam biti jasno: load, save, delete (file), to svi znamo čemu služi. „Filetype" program sam odredi, da li je „executable" tj. izvršni, „data" ili neki „neizvršni" fajl (slike, modul, tekst) i „absolute" ako fajl koji krančujete treba da se startuje od određene adrese, što se podešava sa opcijom „jump". Sa „load" (iznad „jump") se zadaje memorijska lokacija gde će se smestiti „absolute" fajl. Sa „packmode" određujete kvalitet (brzinu) pakovanja, od „Ehhehe!" (najlošiji/najbrži) do „Best" (najbolji/najsporiji). Sledeća je opcija „E-decrucher" gde se određuje da li će se raspakivati sa eksternom bibliotekom ili ugrađenom u program.

Arhiver	Vreme	Dužina
LHA V1.50r	2.15	2.124.884
LHA V1.54e	2.58	2.124.884
LHA V1.92r	2.58	2.124.884
LZX V1.01	1.55	2.080.688
ZIP V2.0.1	3.22	2.121.030

Što se arhivera tiče, dosad je najbolji na Amigi bio LHA i to verzija 1.50r („r" znači da je registrovana verzija). Posle njega su se pojavljivale još neke verzije, ali ni jedna nije bila registrovana, što znači da je sporija i nije imala sve opcije. Pored LHA, na Amigi se koristi ZIP i od nedavno *LZX*. Evo i uporedne tabele rezultata arhiviranja 124 fajla (3 IFF slike, 1 modul (od 500Kb) i nekoliko tekstova i izvršnih fajlova) ukupne dužine 4.001.750 byta. Svi arhiveri su korišćeni sa svojim standardnim vrednostima (default) kvaliteta pakovanja.

Iz priloženog se jasno vidi koji je arhiver najbolji. Odmah se primećuje i da LHA V1.54e i V1.92r imaju potpuno iste rezultate, što navodi na zaključak da je V1.92r lažna verzija, kao i LZX V1.20r.

Petar ČUČKOVIĆ

MultiEdit 7.0

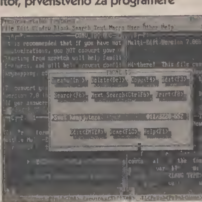
Najobimniji tekst editor, prvenstveno za programere

Ni tekst-editori nisu više što su nekad bili. Dok smo se nekada žalili kako programi imaju premalo opcija i jadikovali za nekim neophodnim, danas autori n njih ugrađuju sve i svašta.

Najnoviji *MultiEdit 7.0* je najbolji primer te vrste. Program staje na jednu disketu a na disku zauzima 3.8 megabajta, ili manje, u zavisnosti šta želite od dodatnih opcija a za neke opcije do sada nismo ni čuli.

Nakon startovanja ME.EXE ili ME386.EXE (specijalno za 386 i bolje procesore) naći ćete se u prijatnom okruženju, kombinacijom najboljih mogućnosti drugih programa. Sem „padajućih" menija gore, na dnu se (kao u Norton Commanderu) nalaze najkorišćenije opcije koje se startuju kombinacijom CTRL/SHIFT i funkcijskih tastera. Tekstovi se obrađuju u prozorima (kao u Dos Navigatoru) koji se mogu pomerati, smanjivati, „sakriti", spajati, a sve to jednostavnim pokretima miša.

Pored mnogobrojnih opcija za rad sa tekstom, podešavanja, šteloavanja, u *MultiEditu* se nalaze neke do sada već viđene, ali ne i u programu ove vrste. Pod parolom „sve u jednom", autori *MultiEdita* hteli su da kupcima pokažu kako su pametno uložili novac i da na kraju AUTOEXEC-a stave ME.EXE. Jer...



U *MultiEdit* je ugrađen File Menager koji sadrži najbitnije opcije za manipulaciju datotekama na disku. Komunikacioni modul (terminal) služi za rad sa modemom i povezivanje sa drugim kompjuterima. Međutim, za slanje datoteka neophodan je poseban GSZ (ili DSZ) program koji obezbeđuje protokole za prenos datoteka (X, Y, Z modem) tako da vam ipak preporučujemo neki pristojan komunikacioni program (čitaj: Telemate).

Od sada svoje prijatelje možete „pohraniti" u MultiEditov telefonski imenik, svoje misli i planove u notes, a račune svoditi sa kalkulatorom.

Ne možemo reći da su sve ove opcije nepotrebne, ali nam se čini da su primerenije jednom file menageru (kao što već postoje u DOS Navigatoru), nego tekst-editoru. Dobro je da su sve ove mogućnosti u vidu modula glavnog programa i ne morate ih odabrati tokom instalacije.

Program sadrži i nekoliko interesantnih novina. Opcija Undo je višestruka, što znači da pamti više koraka unazad. U posebnom delu konfiguracije MultiEdita razrađena je čitava tehnika čuvanja trenutnog izgleda ekrana nakon izlaska iz programa (restore file). Uključivanjem Session Menagera imate potpunu kontrolu nad tim procesom.

Veoma interesantna je i mogućnost povezivanja sa Clipboardom Windowsa kada *MultiEdit* radi u DOS prozoru. Na taj način je omogućen prenos teksta iz Windows aplikacija u *MultiEdit* i obratno. Naravno, kakav bi tekst-editor da nema i Spell checker na engleskom?

MultiEdit ima poseban makro jezik i podršku programerima. Upravo njima preporučujemo *MultiEdit 7.0* jer nudi podršku za sve popularne programske jezike, pa čak i za korisnike *Briefa* (takođe tekst editora namenjenog programerima) kako bi se što lakše prešli na novi tekst-editor. Međutim, korisnicima računara kojima je editor potreban za najobičniji pregled i pisanje teksta, mogućnosti ovog programa izgledaće suvišno a početnicima pomalo zastrašujuće.

Alexander SWANWICK

Terminus

Komunikacioni program za Amigu

Terminus je direktni naslednik *JR-Comma*, jednog od najpoznatijih komunikacionih programa za Amigu koji iako datira iz 1991, nije izgubio ništa od svoje upotrebljivosti. Napravio ga je isti čovek, Džek Redigan (Jack Radigan).

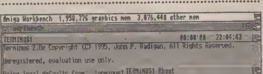
Program ima novo ime jer je iznova kompletno napisan i optimizovan sa namerom da pruži sve mogućnosti koje pružaju noviji operativni sistemi za Amigu, a i da zadrži kompatibilnost sa starim sistemom.

Jedna od novina je ne samo multitasking u odnosu na ostale „Amigine" programe, već i interni multitasking u samom programu. To znači da u samom programu možete raditi više stvari odjednom.

Terminus emulira brojne terminale, a podržava i brojne protokole za prenos podataka. Korišćenje telefonskog imenika je vrlo jednostavno, a pošto podatke o telefonima smešta u fajl u čistom ASCII zapisu lako ga je menjati i dopunjavati ne samo iz Terminusa, nego i iz bilo kog drugog editora.

Sve opcije se aktiviraju iz padajućih menija, a ovde ih nećemo opisivati jer su same po sebi jasne, a ako i bude nekih problema uz program ide i upntstvo na oko 290 kb u kome je sve objašnjeno.

Terminus script language je interni *Terminusov* jezik sa preko 80 komandi koje imaju 190 varijacija. Ovaj jezik je lak za rad, a priloženo je i kompletno uputstvo. Takođe postoji podrška za ARexx, kao i mogućnost rada sa funkcijskim tasterima.



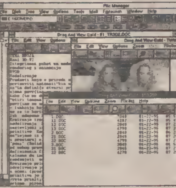
Mnogi korisnici tvrde da je to najbolji komunikacioni program na Amigi, o čemu ne bismo diskutovali, ali je sigurno da je zadovoljava sve kriterijume dobrog komunikacionog programa.

Ljubinko TODOROVIĆ

Drag & View Gold

Simpatičan multiformat viewer za Windows 3.1

Drag & View Gold spada u grupu kratkih rezidentnih programa za pregled fajlova u Windows okruženju. Koliko ste puta odustali od toga da pogledate neku sliku, tekst, bazu podataka, vektorski crtež, tabelu ili graf zbog toga što ste u trenutku ostali „kratki" sa memorijom, pa izleti sa *Painterom 3*, Corelom ili sličnim gigantima ne dolaze u obzir. Za *Drag&View Gold* prikazivanje poznatih fajl formata (DOC, TXT, WRI, HLP, GIF, TIF, JPG itd.) nije nikakav problem, onda kada je to pomoću velikih aplikacija to ili komplikovano, sporo ili neostvarivo. Program koji kompletno staje u arhivu od 500 KB, nudi paletu usluga, koje se mogu iskoristiti iz bilo kog programa koji podržava tzv. Drag&Drop opciju, tj. da ikonice sa fajlovima ili imenima fajlova prenesete i ostavite na odgovarajuće mesto, pokazujući programu da sa fajlovima koje ste mu preneli uradi nešto, kao npr. prikaže u slučaju programa koji opisujemo. Drag & View Gold se može koristiti kao samostalan program, ali što je daleko važnije, može se integrisati sa FileManagerom sa Win i zajedno sa njim činiti tandem snova. Kao najvažnije funkcije izdvajamo: prikazivanje slika u više prozora sa mogućnošću promenljivog uveličanje do 5 puta; pregled ASCII i ANSI datoteka sa pretraživanjem, pregled spreadsheet tabela po ćelijama a baza podataka po zapisima. Uz DVG dolazi i program *FMLounch* koji se instalira u *FileMAnager* kao dodatni meni. Ovaj, dodatak će još više da uprosti upotrebu DVG-a, ali i da posluži kod instaliranja dodatnih programa koji će se „ugnezditi" u FileManager, ili se automatski startovati kada i sam FileManager.



Drag&View Gold se aktivira kada u FileManageru kliknete na neku datoteku, ne puštajući levo dugme fajl „uhvatite" i prenesete do ikonice DVG-a, gde fajl „ispustite". Istog trenutka, željeni fajl ili grupa fajlova koje birate u kombinaciji sa Shift i Control tasterima, biće prikazana u jednom ili više prozora. Svaki DVG-ov prozor na vrhu ima nekoliko ikonica čije ćete funkcije lako savladati. U slučaju da izaberete više raznorodnih fajlova, DVG će se prelaskom sa jednog na drugi fajl format automatski prilagoditi prozor-tipu fajla, a moguće je otvoriti skoro neograničen broj prozora pa u njima istovremeno posmatrati više raznorodnih fajlova. Simpatična je i opcija da se bilo koji prikazani sadržaj precizno odabere i prebaci u Clipboard, odakle je dostupan svim Windows aplikacijama.

Isprobali smo Drag&View Gold na skromnom broju fajl formata i uverili se da DVG uspešno prikazuje JPG, TIF, GIF formate slika, Word for DOS, WinWord2.0, WRI, HLP dokumente. Probali smo sa vektorskim crtežima iz CorelDrawa i grafikonima iz Corel Charta, zatim sa SBF bazom podataka napravljenom pomoću paketa SuperBase Professional, ali smo uvek dobijali samo HEX sadržaj fajla, što nas je razočaralo. Elem, DVG je samo kratki viewer za neke osnovne formate, pa ga kao takvog treba i prihvatiti.

Nikola STOJANOVIĆ

Personal Paint

Dostojna zamena za DeLuxe Paint na Amigi

Deluxe Paint, jedno od najstarijih ostvarenja „*Electronic Artsa*", dugo je bio jedini program na našim prostorima za crtanje, obradu slike i jednostavniju animaciju. Program se skoro deset godina održava na samom vrhu. Do sada je kao jedini ozbiljan konkurent DPaintu pominjan *Brilliance*, ali je zbog svojih maksimalističkih zahteva ipak ostao u drugom planu. Polako, ali sigurno, sa svakom novijom verzijom i DPaint se približava tom trenutku kada za njegovo startovanje ipak neće biti dovoljna najobičnija „kućna" konfiguracija.

Zato, pogledajmo šta se od takvih programa nudi nama sa skromnijim konfiguracijama.



Na prvi pogled u oči pada izvanredan Cloantov program, vrlo originalnog naziva: *Personal Paint*.

Čim startujete program, vidi se da je korisnički interfejs gotovo identičan sa, nama dobro poznatim, interfejsom iz DPainta. Čak bi se mogao okarakterisati kao „kopija u ogledalu". Naime, sve opcije iz DPainta su tu, samo što „ikonostas" (toolbox) nije na desnoj nego na levoj strani ekrana, a neke ikone su zamenile mesta (one koje su bile na levoj sad su na desnoj strani i obrnuto).

Uz razlike u izgledu ikona, postoje i razlike u njihovom funkcijama. Ako vam je smetao običaj DPainta da vas tera da po pet puta klikćete na ikonu kako biste dobili željeni mod, ovde to više nije slučaj. Programeri su postupili vrlo jednostavno, ali efektno: sve ikone kod kojih postoji dvojaka funkcija podeljene su horizontalno na dva dela, tako da bez problema možete tačno da odaberete ono što želite da se aktivira.

Sem razlika u 'šminki', postoje i neke suštinske razlike. Personal Paint može da koristi, sem IFF-ILBM formata, i GIF, PCX, CRYPT formate, pa čak i da pravi fajl za C-sors. Naravno, pod pojmom "korišćenje" podrazumeva se i čitanje i snimanje.

Sledeća razlika je u nešto siromašnijem broju opcija za crtanje. Rad sa rangeovima je slabiji, providnost (transparency), perspektiva i light table su zaboravljeni... Ali, zato ima image processing, brži rad sa slikom, puno lakše korišćenje mnogih opcija iz DPainta. U stvari,

realno gledano, sve što se odnosi na animaciju kod DPainta je puno bolje urađeno. Zato je sve što se odnosi na brzu obradu slike uz minimalni utrošak memorije ipak prednost *Personal Painta*.

Program je podešen da radi sa virtuelnom memorijom (sve nebitno snima na disk, do trenutka kada ne zatreba); ima veoma opširan setup u kome možete birati čak i rad na gotovo svim (zapadno)evropskim jezicima.

Program je pouzdan, još nijednom nije „pao", mada može da brlja kod samog startovanja. U stvari, čini se da ponekad ima problema sa alociranjem neophodne memorije, pa je program nekad odbijao da se startuje. Ipak, to je jedini program koji je uspeo da učita mape za Diplomacy sa 2227 x 2990 tačaka u 2 boje na „goloj" A1200!

Obrada slika (image processing) je solidno urađena, filtere kroz koje se propušta slika moguće je precizno definisati i editovati, a efekti koji se dobijaju su izuzetni. Jedina je zamerka što je takva obrada ipak prespora (skoro kao i animacije na DPaintu IV), tako da se na rezultat mora prilično dugo čekati. Zatim, mnoge opcije koje su bile traljavo rešene u DPaintu (undo, recimo), ovde su urađene kako treba, krive linije konačno imaju dve prevojne tačke, a paleta se konačno vidi cela na ekranu (doduše, ovo deluje prilično neprecizno kod slika u 256 boja).

Nažalost, program ne radi sa HAM slikama, mada podržava AGA grafiku.

Najslabija konfiguracija na kojoj je program startovan jeste Amiga 500 sa 3 MB RAM-a, ali pošto zauzima manje memorije od DPainta IV (provereno), verovatno bez problema radi i na Amigama 500 sa 1 MB.

Program je od 1992. do 1994. doživeo nekoliko „reinkarnacija", a poslednja verzija koja je kod nas stigla nosi oznaku 6.0. Ovo samo govori koliko firma „Cloanto" forsira i razvija svoj program. Verzija 6.0 zauzima 2 instalacione diskete.

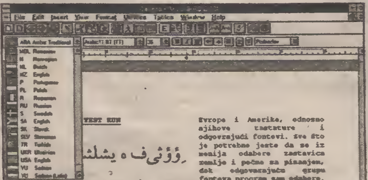
Da rezimiramo. DeLuxe Paint je nešto jači program kad je u pitanju animacija, ili neki od specijalnih efekata. S druge strane, *Personal Paint* je mnogo lakše koristiti, rad s njim je daleko udobniji i brži, zahteva manje memorije i koristi virtuelnu memoriju, ima image processing, čita GIF i PCX format, i čak ima screen grabber. Ovaj program, u svakom slučaju, treba imati!

Miljan S. MIROVIĆ

Accent i Dagesh 2

Multijezički tekst-procesori

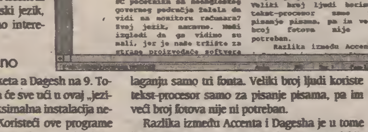
Šta je to što bi većina PC početnika sa neengleskog govornog područja želela da vidi na monitoru računara? Svoj jezik, naravno. Naši izgledi da ga vidimo su mali, jer je naše tržište za strane proizvođače softvera neinteresantno, a domaći softver je slabo razvijen, zbog dobro poznatih razloga..



Zato imamo posebno zadovoljstvo da predstavimo prve multijezičke tekst procesore koji su stigli na naše „tržište" *Accent* i *Dagesh2* za Windows firme Accent iz Izraela. Podržan je i srpski jezik, tako da su nam posebno interesantni.

Plavo - belo - crveno

Accent stiže na 12 disketa a Dagesh na 9. Tokom instalacije birate šta će sve ući u ovaj „jezički lonac" tako da je maksimalna instalacija nešto oko 20 megabajta. Koristeći ove programe možete dobiti naša slova a da ne nabavljate Windows za srednju i istočnu Evropu ili njegove fontove (sa promenom GDI-ja) ili YUSCII fontove, niti da išta podešavate u Windowsu. Sve brige preuzima *Accent* odnosno *Dagesh*.



Upravo se po tome odlikuje multijezičnost programa. Podržane su skoro sve zemlje Evrope i Amerike, odnosno njihove tastature i odgovrajući fontovi. Sve što je potrebno jeste da se iz menija odabere zastavica zemlje i počne sa pisanjem, dok odgovarajuću grupu fontova program sam odabere. Zamerka je što u većini slučajeva stoje na raspolaganju samo tri fonta. Veliki broj ljudi koriste tekst-procesor samo za pisanje pisama, pa im veći broj fotova nije ni potreban.

Razlika između Accenta i Dagesha je u tome što je *Accent* namenjen evropskom a *Dagesh* bliskoistočnom tržištu (akcenat je bačen na hebrejski i arapski). Međutim, oba ravnopravno podržavaju veliki broj zemalja, među kojima su od ex-YU zemalja Srbija, Hrvatska i Slovenija. Mi smo zastupljeni sa oba pisma, ćiriličnim i latiničnim. Tako se u meniju naša plavo-belo-crvena zastava nalazi dva puta.

Govori srpski da te ceo svet razume

Imali smo problema sa ćiriličnim fontovima na našim redakcijskim kompjuterima gde se nalazi WFW (Windows for Workgroups) sa izmenjenim GDI-jem. Većina slova nije se pojavljivala na ekranu. Sa originalnim GDI-jem nema problema.

Druga odlika multijezičnosti je nešto na šta se dugo čekalo: meniji koji napokon nisu samo na engleskom. *Dagesh* podržava pet jezika, a *Accent* čak 15. Na naše razočarenje pored turskog, češkog, hrvatskog i slovenačkog nema srpskog. Očito da autori nisu čuli za izreku „Govori srpski da te ceo svet razume".

Treća odlika je multijezički Help u kome je još više redukovan broj jezika. Lako je zaključiti da tržišni zakoni diktiraju koliko će koja zemlja biti zastupljena u ovoj „multijezičnosti".

Četvrta odlika je prevođenje koje je u *Accentu* prisutno kroz „Berlitz interpretator". Mini prevodilac za engleski, francuski, nemački, španski i italijanski prevodi unetu reč sa jednog na ostale jezike.

Što se tiče same mogućnosti tekst-procesiranja, *Accent* i *Dagesh* vrlo su slični i po izgledu i po mogućnostima sa „dvojkom" popularnog *Worda for Windows*, tako da nismo imali nameru da se zadržavamo na tim detaljima.

Ko kome, svako svome

Kome bi ova dva programi bila interesanta i upotrebljiva? U prvom redu prevodiocima koji sada mogu lako da kombinuju više jezika u tekstu, a da ne muče muku sa nabavkom fontova i drajvera za tastaturu. Preporučujemo *Accent*, sem ako vam nije potreban hebrejski i arapski gde je *Dagesh* pravo rešenje.

U slučaju da želite da pišete samo na našem i na engleskom a zadovolja vas rešenje koje već imate, nema razloga da prelazite na multijezičke tekst procesore.

Alexander SWANWICK

Rezervisano za neplivače (14)

Prva šetnja po radnom stolu



Instruktor plivanja GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

Tematika ovog izdanja „Kompjuterskih voda" biće bazirana na Workbench sistemu, što znači da ćemo se upoznati sa svim onim pojmovima koji se tako često pominju u kompjuterskoj literaturi, naročito posle velikog buma *Windows* operativnog sistema na PC računarima. U kratkim crtama ćemo ukazati na sličnosti i razlike između različitih verzija *Workbencha* koji je za proteklih desetak godina, koliko Amiga egzistira, postao pravi, ozbiljni operativni sistem, kakvog bi poželeli i mnogo jači kompjuteri. Takođe ćemo, za razliku od prethodnih nastavaka, nastojati da što bogatije ilustrujemo pisanu reč, jer je svima poznata ona izreka da slika govori više nego hiljadu reči, a to baš u ovom slučaju dolazi do punog izražaja.

Još od svog početka, u prvim verzijama, Amiga je bila zamišljena kao računar koji će stoprocentno podržavati jedan, tada još pionirski i vrlo slabo zastupljen trend po nazivom „grafički korisnički interfejs" *(GUI - Graphical User Interface)*. Taj pojam podrazumeva da se veza između korisnika i računara što manje bazira na zadavanju pisanih komandi sa komplikovanim sintaksama, što podrazumeva dugotrajnu obuku i niz drugih preduslova. Umesto toga, celokupna komunikacija se obavlja pomoću simbola, sa gotovo isključenom upotrebom tastature, na jedan logičan način, što upravo ima za cilj približavanje kompjutera što širem krugu ljudi, naročito onima koji ne žele da se muče čitajući kilograme i kilograme literature da bi naučili kako da izvedu neku jednostavnu operaciju. Neretko se dešavalo da potpuni laici u svom prvom dodiru sa računarom, već posle nepun sat rada u nekom takvom okruženju potpuno ovladaju procesima kao što su startovanje programa, menjanje direktorijuma, kopiranje i slično. Da to nije nikakvo čudo uverićete se vrlo brzo.

Još jedan pojam se često susreće kada se govori o Amigi, a u novije vreme i PC platformama, a to je pojam *multitaskinga*. U prostom prevodu sa engleskog jezika to bi značilo nešto kao „višestruki zadaci", tj. sposobnost računara da u isto vreme pokreće dva, tri, pa i više različitih programa i da svi oni istovremeno, bez zastoja, obavljaju svoje zadatke. To znači da je moguće raditi u programu za obradu teksta, dok neki tabelarni kalkulator vrši komplikovane proračune, a sve to prate zvuci neke kompozicije, ili, recimo, dok se štampa jedan dokument, korisnik neometano radi na pripremi sledećeg - nije ni potrebno naglašavati koliko takva organizacija povećava produktivnost. Ako dva različita programa žele u isto vreme da pristupe istim sistemskim izvorima (bibliotekama ili sličnom), kompjuter će prvenstvo dodeliti onom programu koga korisnik postavi za prioritetnijeg.

Šta su grafički operativni sistem, ikona, meni, prozor, multitasking...

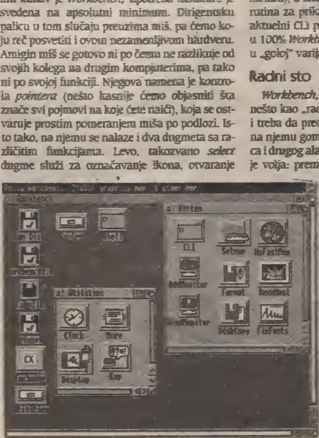
Pripremi se, pozor...

Kao što smo već napomenuli, pri radu u sistemu kakav je *Workbench*, upotreba tastature je svedena na apsolutni minimum. Dirigentsku palicu u tom slučaju preuzima miš, pa ćemo koju reč posvetiti i ovom nezamenljivom hardveru. Amigin miš se gotovo ni po čemu ne razlikuje od svojih kolega na drugim kompjuterima, pa tako ni po svojoj funkciji. Njegova namena je kontrola *pointera* (nešto kasnije ćemo objasniti šta znače svi pojmovi na koje ćete naići), koja se ostvaruje prostim pomeranjem miša po podlozi. Isto tako, na njemu se nalaze i dva dugmeta sa različitim funkcijama. Levo, takozvano *select* dugme služi za označavanje ikona, otvaranje prozora, startovanje programa i sve druge operacije koje uključuju operacije sa ikonama, dok je desno, *menu* dugme, namenjeno otvaranju menija i izboru opcija u okviru njega. Takođe, ako nemate iskustva u radu sa mišem, ne očajavajte zbog trapavosti u rukovanju, jer je to samo početna faza koja traži određeno vreme da se prevaziđe.

Startovanje *Workbencha* je najjednostavnije resetovanjem kompjutera i ubacivanjem originalne diskete u interni drajv (u slučaju nepostojanja hard diska), kada treba sačekati nešto manje od minute, pre nego što se pojavi radni ekran. Mada ne spada u domen ovog kursa, nije loše znati i dve kratke DOS naredbe koje omogućavaju startovanje *Workbencha* iz CLI prozora (podsetite se zadavanja komandi iz prošlog nastavka). Prva je LoadWB (bez parametara), a služi učitavanju Workbench menija i rutina za prikaz ikona. Druga, EndCLI, zatvara aktuelni CLI prozor i, faktički, stavlja korisnika u 100% *Workbench* okruženje (takođe se navodi u „goloj" varijanti).

Radni sto

Workbench, u slobodnijem prevodu, znači nešto kao „radni sto", a upravo je to ono što on i treba da predstavlja. Zamislite svoj radni sto i na njemu gomilu papira, sveski, olovaka, gumica i drugog alata. Sa njima možete raditi šta vam je volja: premeštati ih po stolu, otvarati i zatvarati, prepisivati, dopisivati, baciti u korpu za otpatke. Upravo je svaku od ovih funkcija moguće izvesti u *Workbenchu*, s tom razlikom što u njemu operišemo sa datotekama, direktorijumima, disketama i drugim medijumima i uređajima. Takav pristup jednostavno nameće jedan drugačiji, daleko „mekši" i lakši pristup kompjuterima uopšte, a da se pritome ni malo ne gubi na efikasnosti.



Svi pojmovi koje smo do sada upoznali, prvenstveno uređaji, fajlovi i direktorijumi, kao i osnovne operacije sa njima ovde dobijaju novu, daleko pristupačniju dimenziju, gde se sve

predstavlja pomoću malih sličica koje nazivamo ikonama (engl. *icon*). Time smo, na neki način, u stanju da osetimo fizičko prisustvo datoteka, a ne samo da ih zamišljamo kao ograničeni deo memorije koji čuči negde u nekom ćošku na disketi.

Ikone su najčešće tako dizajnirane da simbolizuju namenu programa koga oslikavaju, a često i tip datoteke. Tako, ikone sa crtežom diskete ili hard diska simbolizuju konkretni uređaj, ikona u obliku fioke određeni direktorijum (setite se primera iz prošlog nastavka), dok sve ostale konkretizuju neki od tipova datoteka.

Ulogu ruke na ovom našem zamišljenom stolu igra strelica ili *pointer*, pokretna sličica koja može biti u raznim veličinama i oblicima, a koju pomeramo koristeći miš. Biranje, odnosno selektovanje ikona vrši se tako što namestimo pointer na željenu sličicu i kliknemo jedanput levim dugmetom. Tada se i ikona promeni i to, najčešće, promenom boje ili oblika. Recimo, selektovanjem ikone direktorijuma, zatvorena fioka će se otvoriti, što simboliše otvoreni direktorijum. Postoji i vrlo korisna mogućnost biranja većeg broja ikona istovremeno. To se na starijim verzijama Workbencha (1.2 i 1.3) obavlja istovremenim pritiskom na tastere 'Ctrl' i 'Shift' i upotrebom miša kao kod običnog biranja. Novije verzije (2.x, 3.x) to daleko elegantnije rešavaju i to tako što se označi deo ekrana (držanjem levog dugmeta i pomeranjem miša), što aktivira sve ikone koje se nalaze u označenom delu.

U tesnoj vezi sa selektovanjem ikona je i njihovo otvaranje, koje može simbolizovati otvaranje uređaja ili direktorijuma ili startovanje datoteke. To se ostvaruje dvostrukim klikanjem na željenu ikonu ili selektovanjem ikone i biranjem opcije *Open* iz glavnog menija. Meni se poziva pritiskom na desno dugme kada treba, ne puštajući dugme, pomeriti pointer na vrh ekrana, gde se pojavljuju imena raspoloživih menija. Sadržaj izabranog menija će se prikazati po tzv. „pull down" principu, tj. kao na roletni, kada treba izabrati polje sa naredbom i pustiti desno dugme, da bi se ona izvršila. Priču o upotrebi *Workbench* menija ćemo dublje „razraditi" u sledećem izdanju ove rubrike.

Da ekran *Workbencha* nismo slučajno poredili sa radnim stolom svedoči i jedna operacija koja se dosta često koristi, a naziva se vučenje (engl. *dragging*). To podrazumeva mogućnost pomeranja ikona i to tako što nakon selekcije ne puštamo levo dugme i pomeramo pointer zajedno sa izabranom ikonom (ili ikonama). To ne znači samo da ikonu možemo staviti u deo ekrana koji poželimo, već i da je možemo šetati po različitim prozorima, odnosno direktorijumima, pri čemu će i fajl na disketi promeniti mesto. Priznaćete da je to neuporedivo lakše od kucanja kilometarskih komandi u DOS prozoru, a upravo je to i poenta ovako izvedenog operativnog sistema (to se odnosi i na Macintoshev *System* i *Windows* na PC-ju).

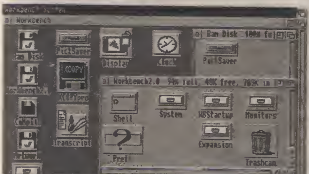
A šta je sa prozorima?

Sem šarenih ikona, neizbežan deo ovakvog sistema su i prozori. Prozori, kao posebno „ograđeni" deo ekrana simbolizuju ili određeni direktorijum, ili novootvoreno polje u kome će se program izvršavati. Svaki *Workbench* prozor ima određene delove. Pre svega, svaki prozor ima svoje ime, ispisano u gornjem zaglavlju. Gornji levi deo je polje za zatvaranje prozora (dvoklikom na levo dugme), a gore desno su polja za stavljanje prozora u prvi plan ili ispod drugih prozora (kao kada premeštate papir jedan preko drugog), a u novim verzijama *Workbencha* nalazi se i polje za promenu veličine prozora. Važan deo prozora lociran je u donjem desnom uglu, a služi za promenu veličine, što se obavlja pomoću levog dugmeta miša (slično kao kod vučenja ikona). Ostale operacije sa prozorima biće jedna od tema za sledeći nastavak.

Kad miš otkaže poslušnost

Ovo izdanje „Kompjuterskih voda" završićemo objašnjenjem vrlo značajnog „trika" sa tastaturom, koji bi i iskusnijim korisnicima, koji eventualno nisu sa njime upoznati, mogao uštedeti dosta nerava. Naime, često se dešava da miš odbija saradnju, kada najčešće otkazuju dugmići, ili se, jednostavno, kućni ljubimac (mačka) malo surovije poigra sa tom značajnom spravicom. Međutim, gubitak miša ne znači da ste u potpunosti odsečeni od svog računara i morate bezglavo juriti po servisima ili isprositi od roditelja ne tako malu svotu novca za kupovinu novog. Tu na scenu stupa dobra stara tastatura, i to tasteri 'Alt' i 'Amiga' (nalaze se sa leve i desne strane razmaknice) u kombinaciji sa kursorskim tasterima. Istovremenim dugim pritiskom na bilo koji 'Amiga' i neki od kursorskih tastera ostvaruje se fino pomeranje pointera u smeru strelice, a za nešto brže (i grublje) pomeranje treba toj kombinaciji pridodati i 'Shift'. Istovremeni pritisak na 'Alt' i 'Amiga' tastere simulira dugmiće miša i to levi par tastera levo, a desni par desno „pacovsko" dugme. Ovakav rad je daleko od komfornog, ali itekako značajan u trenucima kada nešto treba hitno opraviti, a miša nigde nema.

U sledećem nastavku ćemo se još detaljnije baviti operacijama koje se tiču kopiranja fajlova, formatiranja diskova, sređivanja ikona, menija, a biće i reči o sadržaju *Workbench* diskete i nekim najvažnijim programima koji se tamo nalaze.



Piše DUŠKO SAVIĆ

Pritom „korektno" znači da sem glavnine teksta, dokument mora da sadrži i propratni instrumentarij koji će čitaocu ukazati na strukturu teksta (sadržaj), tematske odrednice (indeks), izvore podataka (fusnote) i sl. U principu, treba slediti opštu šemu formatizovanja koju je propisala institucija za koju pišete. Idealno bi bilo da pregledate šta su vaši prethodnici radili: npr. da odete u biblioteku naučne ustanove i da pogledate oblik prethodnih radova istog nivoa, ili da vam izdavač pošalje nekoliko primerka svojih knjiga sa srodnom tematikom. Uvek se morate uklapati u propisane standarde, čak i ako „znate i za bolje".

Opšti oblik akademskog dokumenta je ovakav:

1) Naslovna stranica: obično će vam mentor ili urednik reći šta tu treba da se nađe. Ostatak teksta počinje na novoj stranici.

2) Identifikujte rad: ubacite svoje ime, ime kursa u okviru kojeg se rad piše, šifru ili neki drugi identifikacioni broj, datum. Ako se ne traži zasebna naslovna stranica, naslov dokumenta i identifikaciju autora postavite na prvoj stranici teksta; uobičajeno je da to bude u gornjem levom uglu. Većina procesora reči može da automatski ubacuje u tekst aktuelni datum i vreme.

3) Pomoću procesora reči formatizujte ceo dokument na istovetan način, čak i ako se tekst nalazi fizički razlomljen na više datoteka. Postavite adekvatne margine (uobičajene margine su između 2 i 3 cm). Početke svih pasusa uvucite za pola centimetra (ne više od jednog). Citate uvucite za 2,5 do 3 centimetra sa svake strane. Odlučite se da li će fusnote biti na dnu stranice ili na kraju teksta. Poravnajte desnu ivicu teksta; alternativno, možete je ostaviti i neporavnatu, ali ne smete mešati npr. dva-tri pasusa poravnata, pa dva-tri neporavnata itd. Tekst neka bude u dvostrukom proredu. Uvedite zaglavlje stranice i u njega upišite svoje prezime, kao i broj stranice u desnom uglu. Zaglavlje se pojavljuje na svakoj stranici osim prve (koja je verovatno naslovna). Za naslovnu stranicu, otvorite podnožje stranice i upišite broj 1.

4) Umetnite novu stranicu na kraj teksta; bibliografija i referentna lista uvek treba da počnu na novoj stranici.

5) Upotrebljavajte ispravne tipografske simbole: ne podvlačite ako ste hteli kurziv. Takođe, proučite tipografske konvencije za vaš rad i primenite ih: ćirilica ili latinica, koja vrsta slova za osnovu teksta, koja za naslove i podnaslove itd.

6) Lektorišite i korigujte tekst; u verziji koju predajete ne sme biti nikakvih rukom ispisanih ispravki.

7) Pre štampanja, proverite da li su traka na matričnom štampaču, odnosno toner na laserskom dovoljno dobri. Ako nisu, zamenite ih novim.

Pisanje uz pomoć računara (14)

Poslednji napor pred štampanje

Završili ste pisanje. Sad dokument treba „objaviti", tj. poslati na krajnje odredište ili zvanično distribuirati. Publikovani dokument treba da izgleda lepo ili barem korektno

Fusnote

Ako ste počeli da pišete tek otkada su se pojavili procesori reči, sigurno ne znate koliki napredak oni predstavljaju! To se naročito odnosi na fusnote. Naprimer, kucate tekst na pisaćoj mašini i kad vam se na stranici pojavi fusnota, nastavite da kucate tekst do nekoliko redova pred kraj, koje rezervišete za fusnote. Niti ima načina da odredite kada da prestanete da kucate tekst i predete u prostor za fusnote, niti ima načina da predvidite kolike fusnote treba da budu: možda će se nastaviti na sledeću stranicu a možda i neće... Pošto vam ne uspeva od prve, ponovo prekucate stranicu i ovog puta ostavljate više prostora za fusnote, ali onda otkrivate da ste na početku teksta prevideli fusnotu i da sad treba svih četrdesetpet fusnota da prenumerišete, kroz ceo tekst. Užas!

Fusnote na računaru su nešto sasvim drugo. Jednostavno, programu saopštite da hoćete da pišete fusnotu a ne osnovni tekst, i otvara se poseban prozor ili potprozor za fusnote. Kada unesete fusnotu, prozor se zatvara i ponovo ste u glavnom tekstu. Ako brišete ili premeštate osnovni tekst, računar će sačuvati fusnote i uvek ih ispravno prenumerisati. Bolji programi rezervišu čak i posebne formate za fusnote, tako da možete jednim potezom formatizovati sve fusnote nezavisno od glavnine teksta.

Uobičajeno je da se fusnote obeležavaju rednim brojevima, ali moguće su i druge oznake: zvezdice, krstovi, i sl.

Postoji mnogo stilova za fusnote. Ovde dajemo opšti pregled.

Tradicionalne fusnote

Kada upotrebiti fusnotu? Kad god direktno navodite iz nekog spoljnog izvora: iz knjige, magazina, snimka, predavanja, elektronskog dokumenta, ličnog saopštenja itd. Isto tako morate kao fusnotu ubaciti i sav tekst koji parafrazirate ili koji prikazujete skraćeno. Druga važna upotreba fusnota je da čitaocu saopštite važnu informaciju koja ipak ne spada u osnovnu nit teksta.

Numerisanje fusnota. Fusnote numerišete brojevima koji dolaze odmah iza citiranog, parafraziranog ili sumiranog materijala. Radi lakšeg čitanja, stavite brojeve fusnota na kraj rečenice, odmah iza tačke.

Šta staviti u fusnotu? Fusnota saopštava čitaocu kompletnu informaciju na osnovu koje mogu da dopru do izvora vašeg materijala. Ako citirate iz neke knjige, u fusnoti mora da bude, kao minimum, kompletno ime autora, datum objavljivanja, izdavač, kompletan naslov, mesto izdavanja, kao i relevantni brojevi stranica. Zavisno od knjige, umesto jednog autora može se pojaviti nekoliko autora, ime prevodioca ili priređivača, broj edicije, toma, godina ponovnog izdavanja, dopune, promene itd. Razni drugi izvori, kao naprimer enciklopedije, periodična literatura, novine, državne publikacije, pisma, neobjavljene disertacije, predavanja, snimci, softver, računarski informacioni servisi, intervjui, izvođenja, filmovi, TV ili radio emisije, video trake, mape, grafikoni... mogu zahtevati i razne druge vrste informacija (urednik emisije, režiser, saradnik na odrednici, mentor itd.)

Formatizovanje fusnota. Zahteva se striktno poštovanje stila: sve fusnote moraju biti identične po sadržaju i obliku. Najjednostavnije fusnote su za knjigu ili članak jednog autora. One obično izgledaju ovako:

[1]Duško Savić, *Turbo Pascal naredbe i objekti* (Beograd, PC Program, 1990) 23-38.

[2]Tihomir Stančević, „Word 6.0 for Windows", Svet kompjutera 8, (1993): 12-13

Kako se piše druga fusnota za isto delo? Ne treba stalno ponavljati informaciju koja se već jednom pojavila, tako da drugi, treći i ostali pozivi na isto delo treba da budu što je moguće kraći. Uobičajeno je koristiti latinske reči *ibid* za „isto", i *op. cit.* za već citirano, npr:

[4]Ibid., str 8

[5]Savić, *op. cit.*, str 22

Noviji trend je da se da samo prezime autora (eventualno uz naslov rada ako je jedan autor zastupljen sa više radova) i broj stranice:

[5]Savić 22

Ovakve sekundarne reference možete staviti direktno u tekst, npr: (Savić 22). Najvažnija je konzistentnost: odaberite jedan i samo jedan stil zapisa fusnota i pridržavajte ga se od početka do kraja.

Gde postaviti fusnote? Fusnote možete postaviti na dno stranice ili na sam kraj teksta. Za nekoliko kratkih primedbi, npr. za ono čuveno „prim. prev." (primedba prevodioca), upotrebite prave fusnote, na dnu stranice. Za veći broj dužih primedbi, fusnote na kraju teksta funkcionišu znatno bolje. Kada se odlučite, povratka nema: malo je verovatno da će procesor reči dopustiti da desetak fusnota bude pri dnu stranice, pa desetak na kraju teksta i tako naizmenično.

Formatizovanje fusnota. Prvi red je obavezno uvučen, a broj fusnote je uzdignut. (Ako fusnote pišete uz pomoć programa, on će ovo uraditi automatski). Iza rednog broja ne ostavljajte prazninu ili znake interpunkcije: tekst počinje odmah. Ako koristite fusnote pri dnu stranice, tekst je obično u istom fontu, ali znatno manje veličine; ako koristite fusnote na kraju teksta, font je obično nešto malo manji. Margine fusnota su uvek iste kao i u glavnom tekstu.

Alternativni oblici fusnota

Reference u zagradi. Umesto rednog broja fusnote možete oznaku reference staviti u zagradu u samom tekstu. U zagradu stavite prezime autora, oznaku dela i stranica. Na primer: (Kott 62); u bibliografiji na kraju teksta nalaze se detalji:

Kott, Jan. Shakespeare Our Contemporary. Trans. Boleslaw Taborski. New York: Doubleday & Co., 1966

Sortirane reference. U inženjerskim, matematičkim, hemijskim, fizičkim tekstovima jedan ili više arapskih brojeva navode se u uglastim zagradama; ti brojevi odnose se na citirana dela čiji se spisak nalazi na kraju teksta. Na primer: Š1-6Ć, s tim da se prvih šest referenci zaista odnosi na istu temu.

Autor i datum. U botanici, zoologiji, geologiji, psihologiji, sociologiji i ekonomici često se fusnote označavaju pomoću autora i datuma objavljivanja, koji se navode u zagradama u glavnom tekstu, a širi podaci se navode na kraju teksta.

Bibliografija

Ako morate da koristite fusnote, verovatno ćete morati i da date referentnu listu dela koja ste koristili. (Često će sva ta dela biti već sadržana u fusnotama.) Osnovna razlika između fusnota i zasebne bibliografije je što se fusnote navode redom pojavljivanja u tekstu, dok se dela u bibliografiji sortiraju po prezimenu autora. Takođe, nema rednih brojeva, delovi reference se često razdvajaju zarezima a ne tačkama, zagrade se po pravilu ne pojavljuju, a druga i sve ostale linije su uvučene. Tipična bibliografija izgleda ovako:

Abrams, Meyer Howard. My Works. London: Longman, 1954

Bernstein, Victor. Using Bookshelf. Los Angeles: MS Press, 1989

Elfman, Drogo. Programming with BASIC. Boulder: Boulder Publishers, 1975

Bibliografiju možete napraviti na tri načina:

1) počevši od nule, kao sastavni deo dokumenta,

2) pretvaranjem fusnota u bibliografiju i

3) korišćenjem posebnog programa za bazu podataka.

Posebna baza podataka će se isplatiti za duge ili kompleksne istraživačke radove. Možete u bazu ubaciti sve knjige i članke sa kojima ste ikada došli u dodir; onda ćete odabrati samo dela koja su važna za najnoviji rad, to će biti tzv. „selektivna bibliografija". Ako ste u bazu ubacivali i komentare, možete praviti „bibliografiju sa komentarima". U nedostatku pravog programa za baze podataka, možete se ispomagati procesorom reči.

Sadržaj

Sadržaj je obavezan za sve zvanične dokumente, počev od maturskog rada od desetak stranica pa nadalje. Sadržaj prikazuje organizaciju dokumenta i gde se koja informacija može naći. Elementi sadržaja su naslovi poglavlja i podnaslovi: bitno je da oni budu konkretni. U naslovu ne sme da se nađe izraz opšteg tipa kao „Cilj dokumenta", „Prvi deo", „Zaključak" i sl. Podnaslovi su isto tako bitni, jer će uvek postojati grupa čitalaca koja će čitati samo ono što ih interesuje. Veliki dokumenti npr. knjiga od 800 stranica, mogu imati dva sadržaja: jedan kratak, koji stane na jednu stranicu i daje opšti pregled, i drugi detaljan, koji se može proširiti na desetak stranica. U velikim dokumentima i pojedina poglavlja mogu imati poseban sadržaj, eventualno sa komentarima i vodičem za čitaoca.

Kao posebnu uslugu čitaocu, autor može izraditi i sadržaj slika, ilustracija, grafikona, tabela i ostalih grafičkih elemenata teksta. U knjizi o programiranju, može postojati sadržaj programa i potprograma.

Sadržaj se može izraditi tek kada je tekst prelomljen. Većina procesora reči ima posebne naredbe za stvaranje sadržaja tako da je to zaista automatizovan posao. Moguće je svaki element sadržaja zasebno formatizovati.

Indeks

Najinteraktivniji deo knjige je indeks. Po njemu, čitalac može direktno da nađe pojam koji ga interešuje, na svim mestima u dokumentu. Dobar indeks je detaljan indeks, i može zauzeti čak do 10% celokupnog štampanog materijala. Za tehničke i naučne dokumente iole veće dužine, indeks je neophodan, ali to ne znači da će ga uvek i biti. Naši izdavači po pravilu izostavljaju indeks za stručne knjige do deset tabaka dužine.

Pravljenje indeksa je veoma težak posao - toliko težak da čak postoje posebne agencije specijalizovane za izradu indeksa. Indeksiranje se obavlja manuelno: u tekstu treba označiti sve reči i izraze koji treba da uđu u indeks. Tačno je da moderni programi za pisanje donekle automatizuju ovaj postupak, ali probajte pa ćete se uveriti kako to funkcioniše u praksi. Da i ne pominjemo padeže, konjugaciju i vremena... Računar pogotovu ne može da odluči šta treba da bude u indeksu. Morate sami da razlučite šta će vaše čitaoce interesovati, a isto tako morate se odlučiti i za terminologiju.

Ne pokušavajte da indeksirate ceo dokument odjednom. Za početak, označavajte samo glavne pojmove, glavne naslove i podnaslove. Zatim pređite na ključne izraze i definicije, skraćenice i akronime. Sledeći na spisku su sinonimi: ubacite ih čak i ako se ne pominju u tekstu. Ako se označeni pojam izražava kroz dve reči, indeksirajte po važnijoj iako ona ne mora biti prva: umesto „nesavršenost monopola" u indeksu treba da se nađe „monopol, nesavršenost". Dobar indeks sadrži i pokazivače tipa „vidi takođe", koji upućuju na povezane pojmove. Tabele i ilustracije takođe mogu biti indeksirane. Za dugačke i komplikovane dokumente, možete napraviti nekoliko indeksa: po sadržaju, po imenima ljudi, po mestima itd.

Indeks se uvek formatizuje tako da zauzme što je moguće manje prostora. Zato se stavlja višestruko manja veličina fonta, a broj stubaca je minimalno dva iako ide i do četiri, pa čak i pet. Jedini ustupak čitljivosti je što se ostavlja razmak između alfabetskih delova i početno slovo svake grupe može biti uočljivo po veličini i dizajnu. Brojevi stranica se formatiraju ovako: masnim (bold) brojevi stranica na kojima se nalazi detaljan tretman pojma; za ilustracije, kurzivom; pokazivači „vidi" ili „vidi takođe" isto kurzivom.

Paginacija indeksa je nastavak paginacije glavnog teksta. Zato se finalni sadržaj može uraditi tek posle završetka indeksa.

(Kraj)

Razlika između sekvencera i popularnih trekera je radikalna, iako i jedni i drugi služe pravljenju muzike. Kod trekera je moguće doći do potpune kontrole zvuka koji dolazi iz muzičke kartice u računaru. Međutim, to se ostvaruje na previše niskom nivou, tako da je suviše teško obratiti pažnju na celinu.

U ovom tekstu mi ćemo se baviti sekvencerima, iako teorijsko-muzički deo ovih tekstova možete pratiti koristeći neki treker, ako ste tome vični. Pretpostavljamo i preporučujemo da koristite *CakeWalk 2.0* (za PC računare) koji je najkorišćeniji sekvencer po nekim skorijim istraživanjima američkog tržišta.

Kada prvi put aktivirate *CakeWalk*, doći ćete u priliku da izaberete jedinice za MIDI ulaz i izlaz. Jedinica za ulaz jeste u 99% slučajeva klavijatura, sem kad ona ne postoji. Jedinica za izlaz će u vašem slučaju verovatno biti zvučna kartica ili možda neki eksteran MIDI uređaj. Ukoliko nemate karticu sa *Wave Table* sintezom, može da posluži i FM sinteza (na bilo kojoj *SoundBlaster* kartici, npr.).

Kada završite sa odabirom MIDI jedinica, dolazite pred glavni ekran u programu na kome se nalazi većina korisnih informacija. Zamislite da se nalazite u nekom studiju pred višekanalnim magnetofonom. To je magnetofon kod koga možete u jednom prolazu snimiti bubnjeve, slušajući prethodno, bas, a u sledećem slušajući sve to zajedno - ritam gitaru itd. Naknadno na mikseti možete podesiti kakav će biti odnos svih tih instrumenata. U slučaju sekvencera, ako posedujete klavijaturu za unos, imate iste mogućnosti, ali samo za digitalne instrumente (FM ili *Wave Table* sintetisane zvuke). Ukoliko je nemate, mogućnosti su vam nešto slabije.

„Hello world!"

Sasvim sa leve strane ekrana piše broj kanala na vašem zamišljenom magnetofonu. Ako želite da aktivirate neki od kanala, potrebno je da mu najpre zadate parametre. To se postiže duplim klikom na polje *Chn* ili *Port*. Dobićete meni u kome možete da određujete:

Port - svaki kanal ima mogućnost za biranje izlaznih portova što vam omogućava da izaberete jedan od izlaznih uređaja.

Channel - sa kojim ćete MIDI kanalom povezati dotični kanal u sekvenceru. MIDI kanali su u stvari oni pravi „magnetofonski", jer možete imati 256 definisanih kanala u sekvenceru, ali ih možete povezati samo sa 16 MIDI kanala što će vam omogućiti 16 različitih grupa zvukova kojima možete manipulisati odvojeno. Npr. ako su kanali jedan i četiri u sekvenceru povezani na peti MIDI kanal, svi parametri od kanala jedan (jačina, razni filteri, itd.) će važiti i za kanal četiri bez obzira šta ste vi uneli kao parametre za taj kanal. Međutim, ako izvedete *Cut* komandu na kanalu jedan, koja važi samo interno u sekvenceru, iseći ćete samo prvi kanal. Deseti kanal je određen za ritam i na njemu važi da je svaka nota po jedna udaraljka.

Patch - ime instrumenta koji biste želeli da koristite na tom kanalu. U slučaju da imate izlaz koji podržava GS *(General MIDI Standard)* zvuke, nazivi koji su napisani važe za vaše instrumente. Ukoliko imate nekakav drugi izlaz, moraćete sami da odredite koje ime je za koji zvuk (ili možete u *Configure Patch Names...* meniju da izaberete set imena koji vam odgovara). GS je standardna raspodela zvukova koju je ustanovio „Roland" i znači da je na prvom mestu klavir, na drugom svetli klavir itd. Da li vaš izlazni uređaj podržava GS zvuke ili ne, možete videti iz uputstva.

Ostala polja za unos će biti objašnjena kasnije, zato ih sada zanemarite i prihvatite ovakve parametre. Svi

Muzika uz pomoć računara (2)

Sekvenciranje

Pod sekvenciranjem se praktično podrazumeva unošenje kompozicije u računar. Programi kojima se to postiže nazivaju se sekvenceri

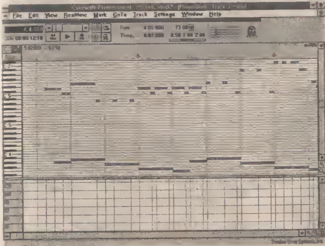
ostali su *default*, što bi u većini slučajeva trebalo da odgovara. Međutim, ponekad se dešava da parametri za kanale ostanu od prethodne kompozicije. Tada aktivirajte *Panic* opciju (nacrtan čovek koji vrišti) i sve će biti vraćeno na normalu (potpuna tišina, svaka komanda ima očekivan rezultat). Sada ste dovoljno definisali kanal. Sledeće što treba da uradite je da isključite mutiranje kanala (prva opcija desno od imena) i kanal je vaš.

Ukoliko vaša kartica podržava *Wave Table* sintezu, aktivirajte komandu *Update Patch Cache* u *Realtime* meniju i semplovi će se učitati u memoriju vaše zvučne kartice.

Konačno smo stigli i do presudnog trenutka: unošenje nota. Ako imate klavijaturu, izaberite kanal, pritisnite *Record* i odsvirajte šta vam treba. Ukoliko nemate, iskoristite desno dugme na mišu na najlevljoj kockici u odgovarajućem kanalu u desnom delu ekrana. Iz menija izaberite *Piano Roll* opciju (isto se može dobiti i iz *View* menija).

Ovo vas vodi u jedan specifičan prikaz vaše muzike. Na „x"-osi je vreme, a na „y" visina tona. Ako pokrećete kursor po ekranu, videćete u gornjem levom uglu na kojoj se visini tona nalazite. Izaberite neku notu oko sredine skale i pritisnite zajedno 'Ctrl' i levo dugme miša. Uneli ste vašu prvu notu sa kojom sada možete da se igrate (da joj menjate jačinu, visinu, dužinu...)

Kompozicija je izdeljena na taktove. Oni se manifestuju kao vertikalne crte u notnom prikazu ili kao kockice u desnom delu glavnog ekrana. Taktovi mogu biti izdeljeni na 48 delova u kojima postavljate note. U meniju *Snap* se definiše na koliko delova hoćete da izdelite takt kada unosite note (za početak, neka to bude osam). Nređajte note u više taktova. Kada se vratite na glavni ekran, u taktove koje ste uneli upisana je crna tačka. Te taktove možete markirati, seći, prenositi, kopirati i tome slično. Baš kao u svakom editoru, ove komande se nalaze u *Edit* meniju ili u meniju koji se pojavi pritiskom na desno dugme miša na nekom od taktova na glavnom ekranu.



Ako želite da vidite kako vaše note izgledaju zapisane u normalnom notnom sistemu, kliknite na željeni takt desnim dugmetom miša i izaberite opciju *Staff*. Ovde možete unositi ili menjati note u standardnom zapisu koji ima svoje dobre i loše strane.

Detalji

Svakom kanalu možete zadavati mnogobrojne parametre. To su:

Name - ime kanala: vrlo korisno kada se dođe do miksete u kojoj piše samo broj kanala koji obično nije dovoljan da se zaključi šta je na tom kanalu.

Vol - jačina

Pan - stereo balans (0 - potpuno levo, 127 - potpuno desno). Ako hoćete da instrumenti imaju svoj normalan balans, unesite „-1". Ovo je naročito korisno kod udaraljki (MIDI kanal broj 10) jer na nekim uređajima za reprodukciju svaka udaraljka ima različit stereo balans.

Vel+ - koliko će svaka nota biti jača od proseka. Ovo može da ide samo do 127, a praktično do 27, jer su sve note prosečno jake 100.

Key+ - za koliko će polustepena biti povišena svaka nota na tom kanalu (polustepen - jedan vertikalni podeok u *piano roll* prozoru).

Time+ - za koliko će vremenski taj kanal biti pomeren u odnosu na ostale.

Loop - koliko će se puta taj kanal vrteti ispočetka.

Teremin

Teremin je jedan od prvih muzičkih instrumenata na struju, pa je ipak i jedan od najnovijih i najoriginalnijih. Svira se bez dodira. Teremin odgovara trenutno i kontinualno na pokrete sviračevih ruku u prostoru koji ga okružuje. Čovek koji ga svira koristi jednu ruku da kontroliše visinu, a drugu za jačinu zvuka. Boja zvuka ovog instrumenta podseća na violinu, čelo ili ljudski glas, ali ima svoj jedinstveni tek i prozračan kvalitet. Teremin je 1920. razvio ruski muzičar i fizičar Leon Theremin, a prvi put je proizveden 1929. od strane Radio Korporacije Amerike.

Jedan od današnjih proizvođača teremina je „Big Briar, Inc.". Serija 91 zadržava spoljašnje osobine starog uređaja, ali koristi savremenu digitalnu i analognu integrisanu tehnologiju. Visina tona se proteže od najniže čujne do tri oktave iznad srednjeg C tona. Mali zvučnik je ugrađen. Standardne osobine su i linijski izlaz i kontrolni naponi za visinu i jačinu tona. Za bliže informacije kontaktirajte: Big Briar, Inc., 554-C Riverside Drive, Asheville, NC 28801, USA; tel. 991 704 251-0090, fax: 254-6233. Možete da ih nazovete i da naručite besplatnu brošuru (šest strana, slike).

Ako želite da vaši kanali menjaju jačinu u toku vremena, uđite u *Faders* prozor (iz *View* menija) i uključite automatsko snimanje pokretanja reglera. I dok kompozicija teče, svaki vaš potez na mikseti će se snimati. Ako vam se to ne svidi, poslednje snimanje možete obrisati *Undo* opcijom iz *Edit* menija.

Ako želite da metronom bude uključen dok snimate sa klavijature, podesite ga prvom opcijom u *Settings* meniju. Da biste snimali preko onoga što je već snimljeno, uključite donju levu ikonicu sa desne strane komandi za puštanje kompozicije. Ako želite da se *CakeWalk* sinhronizuje sa nekim eksternim uređajem (SMPTE, klavijatura), izaberite jednu od opcija kod gornje desne ikone na istom mestu na ekranu.

Ukoliko ništa ne znate o muzičkoj teoriji, do sledećeg nastavka eksperimentišite sa melodijama koja vam zvuče skladno.

Nikola ĆOSIĆ
E-Mail: cosic_14094d@buef31.etf.bg.ac.yu

Uređuje EMIN SMAJIĆ

Šta kažu u Banja Luci

Tako ste blizu, a tako daleko javljam se iz Banja Luke, zaboravljene čak i od „Sveta kompjutera". Moje mezimče se odaziva na ime A-1200, ali u posljednje vreme nemam čime da ga nahranim. Naime, niko neće da šalje poštom programe i igre do mog zaboravljenog grada, čak ni „SK" više ne stiže. Poslednji je došao broj 1/95.

Stvarno mi se sviđa „SK", pogotovo što u svakom broju ima vrlo zanimljiva tema broja. Tako su mi mnoge stvari postale jasnije. Inače, mogu vam reći da sam početnik jer sam nedavno prešao sa zaboravljenog Commodorea 64 na Amigu i taman kad sam malo ušao u fazon sa njom, ne mogu nabaviti ni jedan program za nju. Prije par dana sam kod jednog prijatelja naleteo na zamislite šta, na nove brojeve „Sveta kompjutera"! Ne možete ni zamisliti koliko sam se obradovao. Najviše mi se svidjela tema broja iz SK6/95, o hakerima. Ja sam na strani hakera, možda zato što i sam pokušavam postati takav. Mogu vam reći da sam dosta sazriao o svojoj Amigi čeprkajući po programima i igricama. Neću ništa da vas pitam jer odgovor neću biti u mogućnosti da pročitam. Želim vam puno sreće u radu.

Dalibor Golubović,
Banja Luka

Dalibore, hvala na podršci. Nadamo se da će u skoroj budućnosti moći da nas čita svako ko to bude želeo bez obzira gde se nalazio.

Encarta na Amigi

Ne bih da vas zamaram pričom o tome kako SK čitam već X godina (ovo X nije rimsko 10, već nepoznata) ili kako mislim da je pomenuti časopis najbolji te vrste u YU - to je bar opštepoznata činjenica. Hteo bih samo nešto da pitam:

U nekom od prethodnih brojeva, u rubrici I/O port, pisali ste da A1200 sa CD-ROM-om može da čita PC diskove. Kako? Najviše bih voleo da na svojoj ljubimici startujem „Encartu '95" (ako je ikada budem nabavio). Ako je od neke važnosti, napominjem da imam A1200HD 420MB, Viper 4MB/28MHz i Overdrive CD player. Neću pokušavati ništa da uradim bez vašeg stručnog saveta. Unapred hvala!

Ivan Tomić
Pančevo

Jesmo pisali, ali ti nisi dobro pročitao. Naime, Amigin sistem omogućava čitanje zapisa u PC formatu što važi i za CD, ali na Amigi ne može da radi PC softver tako da od startovanja Encarte nema ništa. Jedini način da startuješ neki ne Amigin program na Amigi je da koristiš emulator. Na Amigi postoje razni emulatori pa i PC emulator, pa ako uspeš pod njim da instaliraš Windows, postoje velike šanse da startuješ i Encartu. Nažalost, mi to nismo imali prilike da probamo.

PC za Školu

Imam 14 godina i imam veliki problem oko kupovine novog kompjutera. Imao sam C-64 a kasnije sam dobio Schneider CPC 464 i jedva čekam da ga se otarasim.

Odmah da vam kažem da već 3 godine nisam čitao vaš časopis i za to vreme nisam čuo za kompjuter. Znate već, nema se vremena. Pravim žurke sa poznatim babama u kraju i posle, 7 dana ne možeš da se otrezniš od soka od zove i čaja od kamilice (šalim se!).

Nego da pređemo na stvar. Nisam koristio kompjuter 3 godine i mnogo toga sam zaboravio. Ali sada uz pomoć vašeg časopisa i odgovarajuće literature polako obnavljam svoje znanje o kompjuterima. Pošto u srednjoj školi želim da upišem informatiku, moram da kupim mnogo bolji kompjuter i molio bih vas da mi odgovorite na neka pitanja:

1. Hteo bih da čujem vaše mišljenje: šta bi bilo bolje, da kupim A-1200 ili neki PC? Naravno, neću ga koristiti samo za školu i vežbanje, već i za igre koje obožavam.
2. Kako unapred znam vaš odgovor, a to je PC, koji od njih mi vi preporučujete - 486DX4/100 MHz ili Pentium 90MHz?
3. Da li svi PC kompjuteri imaju CD-ROM, i šta vi mislite o njemu i njegovoj budućnosti?
4. Da li kompjuter koji mi predložite ima UPS neprekidno napajanje?
5. Da li je moguće ugraditi port za džojstik na PC?

To su bila moja pitanja, a sada bih imao i neki predlog. U broju 6/95 tema broja su bili hakeri. Iako nikad nisam čitao temu broja, ovu sam pročitao čak 3 puta. U vezi toga bih vas pitao:

6. Da li je moguće priključenje na BEOINTERNET, da li svi kompjuteri mogu da se priključe i koliko košta priključenje?

Marko
Beograd

Marko, što se preporuka tiče ufff . šta god da ti preporučimo neko će naći nešto da prigovori a to već pomalo umara. Elem, pošto si sam odgovorio na prvo pitanje, nastavićemo u tom pravcu. Dakle PC. Da se odgovori ne bi pretvorili u taksativno nabrajenje, preskočićemo redne brojeve.

Po našem mišljenju najpovoljniju kupovinu predstavlja neka PC 486 DX4 100MHZ konfiguracija, sa dovoljno memorije i velikim hard diskom. Nemaju sve konfiguracije CD Rom ali se u svaku može ugraditi bez problema, ako već u startu nije predviđen. Mislimo da je CD ROM neizostavna komponenta jer pruža mnogo i u budućnosti će pružati još više. Neprekidno napajanje je opciono i ono se kupuje po želji korisnika. Mi ga toplo preporučujemo svakom ko može da ga priušti.

Džojstik port je moguće priključiti na PC, postoji kao zasebna kartica. Imaga na svakoj novijoj I/O kartici i muzičkoj kartici tako da ti zasebna kartica može zatrebati samo u ekstremnim slučajevima.

Da bi se priključio na BEOINTERNET, potreban ti je nalog na nekom od računarskih sistema BEOINTERNETA. Tebi i svim zainteresovanim čitaocima preporučujemo da prelistaju broj 9/94 i 4-5/95 u kome je kroz temu broja detaljno obrađen i BEOINTERNET. U međuvremenu možeš pratiti pojedine konferencije sa BEOINTERNETA preko BBS POLITIKE, korišćenje POLITIKA BBS-a je besplatno. Na BEOINTERNET kao i na svaki BBS moguće je uključiti se sa svakim kompjuterom opremljenim modemom i komunikacionim programom.

Orao pao, Soko dolazi ...

Zaintrigiralo me je pismo Darka iz Beograda u kom traži informacije o Falconu. Literatura postoji i sve što će mu biti potrebno su sledeće knjige (spisak i cene preuzete iz HiSoftovog kataloga za leto '94.)·

Modern Atari Sistem Software (knjiga namenjena vlasnicima TT-a i Falcona u kojoj su detaljno opisani MultiTOS, MiNT, TOS 4, Cookie jar, kao i Falconovi specijalitet: 3D dijalozi, audio, vi-

Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

DEŽURNI TELEFON

SREDOM, od 11 do 15 sati. Kraj telefona: 011/322 05 52 (direktan) i 011/322 41 91 lokal 369 dežuraju naši stručni saradnici. Pitanje možete ostaviti i na BBS-u Politika

deo i DSP sabsistem, cena: 20 GBP uključujući i porez od 17,5%)

The Atari Compendium (Biblija programiranja na Atariju; sadrži SVE što će programeru ikada trebati, 700 str., 40 GBP)

680x0 Programmer's Reference (sve o mašinskom programiranju na Motorolinim procesorima do MC68040. Knjiga sadrži i informacije o koprocesorima 68881 i 68882. 15 GBP)

DSP 56000 Programmer's Reference (samo za hrabre, 15 GBP).

Adresa HiSofta je:
The Old School,
Greenfield, Bedford,
MK 45 5DE UK.

Knjige se mogu naručiti i odmah platiti pismom (mada je rizično stavljati novac u koverat). Ipak angažuj nekog poznanika, iz Engleske da ti ih kupi. Takođe, pre naručivanja, trebalo bi kontaktirati HiSoft i raspitati se za aktuelne cene.

Telefon je 9944525718181.

Uzgred, broj 5/95 kao da ste štampali u par primeraka. Obišao sam celu okolin ali od SK ni traga. Nadam se da imate neki primerak tog broja, pa nije red da sada propustim jedan kada imam sve brojeve od daleke '87. Toliko od mene, budite pozdravljeni.

Bojan Nastić
Ćićevac

Bojane, hvala na informacijama za Falkona. Darku i ostalim korisnicima biće od velike koristi. Broj 5/95 odštampan je u manjem tiražu a redakcijski brojevi su svi razdeljeni. Ali kad već ne možemo da ti izađemo u susret za broj 5/95, možemo za buduće brojeve. Dakle, javi nam se i ostavi svoju adresu i postaćeš uživalac tromesečne pretplate.

Hleba i igara

Vaš časopis mi se najviše dopada i čitam ga redovno. Smatram da je dobro što ste ga najviše posvetili igrama. Voleo bih da bude u GAME TOP-u 25 i broj diskteta koja određena igra treba da ima. Najviše mi se dopadaju opisi igara i CEDETEKA. Lično ne volim programe ali bez njih se ne može. Igre mi predstavljaju najveću zanimljivosti i uživanje, pa ako bi mogli da u narednim brojevima objavite opise igara: MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER 2 i DOOM 1,2 i 3. Rubrika I/O port mi se dopada i voleo bih da sem što pismo meseca nagrađujete disketama, nagradite i nekom igrom. U ovoj rubrici sam našao dosta rešenja za svoje probleme, pa bih voleo da nastavite sa njom. Uz sve ove pohvale i pritužbe bih želeo da dodam da je jako nekvalitetan papir ali znam da vam je to najveći problem. Ovaj lep i dobro organizovan časopis bi mogao da izlazi redovno i bez zakašnjenja. Imam par pitanja za vas, na koja ćete, nadam se, i odgovoriti:

1. Hteo bih da nabavim kompjuter 486DX2 66 MHz, midi tower, sa 4-8 MB memorije, bez hard diska, sa FDD 3.5", monitorom color 15" SVGA Philips ili Sony, sa grafičkom karticom SCGA 1MB, bez zvučne kartice, kontrolerom VLB, bez miša. Da li možete da mi preporučite gde mogu da ga nabavim i koliko bi me izneo?

2. Gde može da se nabavi četvorobrzinski CD-ROM i koliko bi iznosila njegova cena?

Dragomir

1. Konfiguraciju koju si naveo možeš potražiti kod bilo kog prodavca PC opreme, a cene su različite pa je na tebi da nađeš i odabereš najpovoljniju. Uzgred, nadam se da hard disk ne kupuješ iz razloga što ga već imaš.

2. CD takođe možeš naći kod svakog prodavca PC opreme a cena zavisi od prodavca do prodavca ali i od modela do modela. Ipak, kreće se oko 1000 dinara.

U REDAKCIJI SE MOGU NABAVITI STARI BROJEVI „SVETA KOMPJUTERA"

Konfiguracije za animacije!

Zdravo. Imam 17 godina. Kompjuteri su moja zanimacija već 3 godine. Do Nove godine sam imao kompjuter 386 DX 40 MHz, 4 MBRAM memorije, 256 KB grafičku karticu, SVGA Color Monitor 14" i 40 MB HDD. Rešio sam da kompjuter nadogradim pošto nisam mogao za njega mnogo da dobijem. Kupio sam ploču 486 DX2 66 MHz, dodao još 4 MB RAM-a, da bude sa 8, kupio grafičku karticu Trident 9420 VLB 1MB, CD disk Philips i Prolink Sound Plus zvučnu karticu. Ovu konfiguraciju sam uzeo zbog 3D animacije, grafike pa i za semplovanje. Kada smo kod 3D animacije, za ozbiljniji rad rešio sam da zamenim ploču za Pentium 100 MHz, dodam još 8 MB RAM-a da bude sa 16 MB i da kupim bržu i bolju grafičku karticu za moje potrebe. Prelistavao sam novije brojeve „Sveta kompjutera" i čitao testove raznih grafičkih kartica. Odlučio sam se za S3864 VLB 1MB ili Cirus Logic 5434 1MB. Koju mi preporučujete za 3DS, grafiku, dizajn? Pošto su ove kartice 32 bitne da li će Pentiumu 100 MHz praviti neke probleme pošto je on 64-bitan, ili da uzmem neku 64-bitnu karticu (ali ne preskupu od nekoliko stotan maraka)? Nameravam da kupim i video blaster pa bih hteo da vas pitam sledeće: pošto se kamera i video recorder mogu priključiti u karticu, kakvi su za to potrebni kablovi i da li se oni dobijaju uz karticu? Kada uradim animaciju i ona je u HDD, da li je uz pomoću video blastera i kablova mogu snimiti, prebaciti na običan video rikorder naravno na VHS kasetu? Imam i jedan predlog i nadam se da će vam se svideti. Da li je moguće da se napravi emisija slična „Radio" svet kompjutera, ali da se zove „TV svet kompjutera" i da u toj emisiji postoje rubrike kao i u časopisu o igrama, programima, Test Run, Test Drive, razni saveti čitaocima „Sveta kompjutera", itd. Mislim da bi ta emisija privukla ljubitelje kompjutera u čitavoj Srbiji koji ne mogu da kupe časopis ili u njihovo mesto ne stiže. Sve rubrike u časopisu mi se dopadaju (iskreno rečeno), samo još da budu na boljem papiru, ako ste u mogućnosti. Primite pozdrav od

Darka
iz Šapca

Konfiguracija ti nije loša za posao kojim nameravaš da se baviš. Ako dosad nisi kupio grafičku karticu mi ti predlažemo da sačekaš još malo. Krajem septembra pojaviće se par novih modela a cene starih modela bi trebalo da budu nešto niže, pa nam se čini da bi to bio mnogo povoljniji trenutak za nabavku. Inače razmisli o S3868.

Sa Pentijumom neće biti problema, ali sačekaj malo.

Video blaster je kartica koja ti omogućava da kompozitni video signal dovedeš do računara i da ga uz pomoć odgovarajućeg softvera obradiš. Ali ne t… da obrađeni video signal ili animaciju vratiš iz računara na, recimo, video rikorder. Za to ti treba druga kartica.

TV emisija nam je na pameti toliko dugo da smo t… Gaša i ja dobili teške noćne more.

Pismo meseca

Tužna priča o ...

Ni sam ne znam po koji put vam pišem, u nadi da će makar neko pročitati moje pismo i odgovoriti na pitanja. Pošto je očigledno nisam bio uspešan u tome, ovoga puta će se oprobati moj kompjuter: „Zovem se PC 386 DX i imam prilično „jadne" komponente: 40 MHz, 2 MB RAM-a, 80 Mb, ostatak će možda ostavjti bolji utisak (Philips double speed CD ROM, Fax/data modem). Obzirom da sam mini tower i imam nepune dve godine, znam dosta stvari. Ipak, za mene se ne može reći da sam „posisao" sve softvere ovog sveta. Imam dosta problema:

1. Vlasnik hoće da me zameni za neku jaču mašinu većeg kapaciteta (koja bi uglavnom radila sa grafičkim i muzičkim programima) a ne znam da li će na moje mesto doći 486-ica ili pentium (i sa kojim komponentama), pa vas molim da mu pomognete u tome (ne želim da vlasniku predstavljam teret).

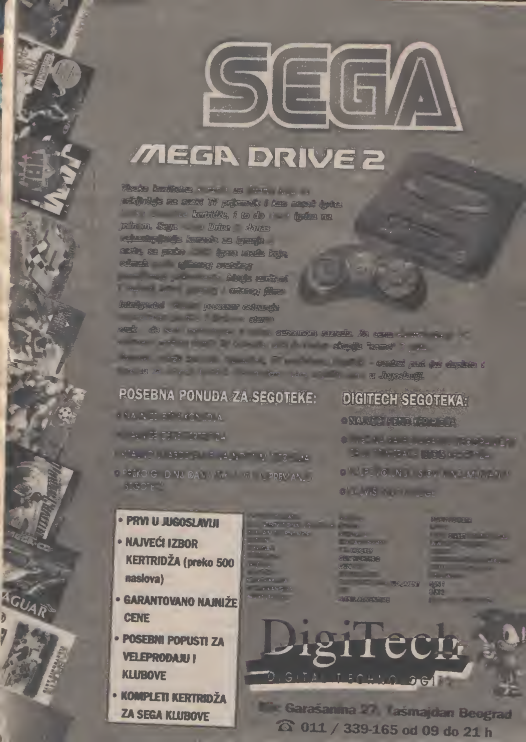
2. Neizmerno ću vam biti zahvalan ako nabrojite nekoliko dobrih grafičkih i muzičkih programa koji mogu da rade na mašini kao što sam ja (možda i uspem da promenim vlasnikovo mišljenje o meni)"

Vlada i PC

1. Dovoljna konfiguracija bi bila:
486 DX4 100MHz PCI
8 do 16 MB memorije
CL 5434 2 MB ili 4 MB
Hard disk 850 MB
Sound Blaster 16 ASP ili AWE 32

2. Na ovoj konfiguraciji mogu da rade klasični, nezahtevni programi. Ali sa puno ograničenja i sporosti. Za iole ozbiljniji softver morao bi da nabaviš barem još dva megabajta memorije i mnogo veći hard disk (420 MB). Međutim, grafički i muzički softver je jako širok pojam. I teško je preporučiti neki a ne znati koja vrsta muzičkih odnosno grafičkih programa te interesuje ... trackeri, notatori, MIDI sekvenceri odnosno programi za crtanje, modeliranje, DTP, animaciju ...

U ovom broju nagrada za PISMO MESECA je kutija 3.5" disketa (10 komada) koju poklanja firma COMPUTER DREAM iz Beograda



SEGA
MEGA DRIVE 2
jednom. Sega Drive danas
POSEBNA PONUDA ZA SEGOTEKE:
DIGITECH SEGOTEKA:
• PRVI U JUGOSLAVIJI
• NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA (preko 500 naslova)
• GARANTOVANO NAJNIŽE CENE
• POSEBNI POPUSTI ZA VELEPRODAJU I KLUBOVE
• KOMPLETI KERTRIDŽA ZA SEGA KLUBOVE
DigiTech
Garašanina 27, Tašmajdan Beograd
☎ 011 / 339-165 od 09 do 21 h

Amiga

AMIGA PANSER

NAJVECI I NAJPOVOLJNIJI IZBOR
USLUZNIH I UTILITI PROGRAMA,
YU FONTOVA I LITERATURE ZA AMIGU
GENERAL ZDANOVA 08/25, BEOGRAD
(011) 64 67 72

OTKUP, Servisanje i prodaja! Amiga, Commodore i oprema! Tel: 011/662-227.

Amigine diskete i razne vrste džojstike! Tel: 662-227.

SHINE CLUB
AMIGA SOFTWARE & HARDWARE
NAJSVEZIJI PROGRAMI I IGRE
RASPRODAJA SNIMLJENIH DISKETA
SLAVIJA ul. Kralja Milutina 14
011/336-354
radno vreme: 16-21h
vikendom: 11-21h

KUPUJEM Amigu 500/600/1200 monitore i dodatnu opremu. Tel: 011/503-066.

AMIGIN dodatni disk, diskete Korišćene i nove (Basf), bekap diskete (10 kompleta), modem, čipove, ostalu opremu, jeftino. Tel: 011/-593-066.

AUDIO DIGITALIZATORI (SEMPLERI) za Amiga, monochromatski zeleni monitori. Tel: 011/343-533.

HARDWARE za Amigu: kolor monitor (270), monohromatski monitor (140), interni HD flopi (130), digitalizator zvuka (90), midi interfejs (50), kabl adapter za 3,5" HDD (45), VGA adapter (30) video bekap sistem (25), skart kabl (20), adapter za četiri džojstika (15). tel: 021/388-668.

PRODAJEM Amigu 1200, HD 120 Mb. Tel: 034/221-116.

AMIGA 1200 + 50 kvalitetnih snimljenih disketa + podloga + džojstik Megabord. Tel: 021/388-668.

SONIC Soft - Snimanje najnovijih igara za Amige 500 i 600 na disketama i video kasetama po povoljnim cenama. Tel: 011/458-719.

AGNUS Soft: prodajemo igre i programe za Amigu na vašim i našim disketama. Katalog besplatan!!! Telefoni: 026/314-651 i 026/316-636.

CENE MALIH OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera, (mali oglasi)**
Makedonska 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-3-42104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera"

Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 7,5 N. DIN., svaka sledeća reč - 0,75 N. DIN. Na ukupnu sumu dodati 7% poreza.

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: 011/322-0552.

VEĆI OGLASI

1/2 (V) (95x275mm) 450 N.DIN

1/4 (95x135mm) 270 N.DIN

1/2 (H) (195x135mm) 450 N.DIN

1/8 (95x65mm) 135 N.DIN

1/16 (V) (45x65mm) 75 N.DIN

1/16 (H) 75 N.DIN

1/32 40 N.DIN

Izrada reklama u redakciji naplaćuje se posebno!

TRIM D.O.O. TEL: 011\421-203 & 155-294

KAJMAKCALANSKA 42
JURIJA GAGARINA 151/8 FAX: 011\155-294 & 419-967

AMIGA & COMMODORE

1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5. MONITORI KOLOR/MONO
6. STAMPACI
7. KASETOFONI

DODATNA OPREMA

1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" & 5,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 5,25" I 3,5"
4. PODLOGE ZA MISA
5. RF MODULATORI
6. PROSIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR

SOFTWARE

VELIKI IZBOR
KASETNIH I DISKETNIH IGARA
ZA COMMODORE & AMIGU

MODULI

MODUL 1 (Turbo 250, Turbo 2002 i Azimut)
MODUL 2 (Turbo 250, Azimut, Disk fast load, Disk fast copy, Copy 202 ....)
MODUL 3 (Turbo 250, Simon's BASIC i Azimut)
MODUL 4 (Turbo 250, Turbo tape II, Spec fast, Azimut, Monitor 49152,....)

SERVIS & OTKUP
AMIGA 500,500+,600 I 1200
COMMODORE 64/128
I OSTALE OPREME

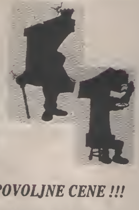
KABLOVI
IZRADA PRODAJA
ZA
COMMODORE AMIGU

SVU ROBU SALJEMO POSTOM

KON TIKI

SOFTWARE &HARDWARE

KOMPLETI IGARA ZA CD32



KOMPLET #1

SHADOW FIGHTER, LAST NINJA III, ZOOL, PREMIERE, CEASAR, SUPER METHANE BROS, JETSTRIKE, TROLLS, STARWARS, TETRIS PRO, SOCCER MASACRE, ALIEN BREED II,, MARVIN MARVELOUS ADVENTURE, TOWER ASSAULT, INT. KARATE, SOLITAIRE, ISHAR III, CLOCKWISER, FASCINATION, DELUXE GALAGA, BOMB PAC, SCHORCHED TANKS, BILLY BUGLER, MOTOROLA INVADERS, MINE RUNNER AMIGA BOULDERDASH, ALIEN GENOCIDE

KOMPLET #2

CONQUEST OF THE LONGBOW, SLEEPWALKER, PINBALL FANTASIES, BUGBLASTER, CRACKER, SUMMER NIGHTS, THE SETTLERS, GRID RUNNER, ROGER RABBIT, COLONIZATION, ANOTHER WORLD, MEGABALL, SOCCER KID, OXYD, INTENSE, STAR FLEET, DEEP CORE, NOGHT SHIFT, DUCK TALES, MEAN ARENAS, CHESS 2175, K240, PIRATES GOLD, THE SECRET OF MONKEY ISLAND, GLOBAL DOMINATION, ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS, LEMMINGS, PROJECT X, F17 CHALLENGE, ULTIMATE BODY BLOW, ROADKILL, DELUXE PACMAN, THE SIMPSONS ...

IZLAZAK NOVIH KOMPLETA SVAKOG MESECA, POVOLJNE CENE !!!

NAJJEFTINIJE SNIMANJE NA CD

AMIGA 2/3/4000/1200/CD32

PRAZNI CD-ovi 0 - 10 = 20 DM

11 - 50 = 18 DM ; < 50 = 17 DM

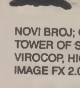
SNIMANJE CD-ova - 30 DM

PRESNIMAVANJE CD-ova za PC

NAJNOVIJE IGRE I PROGRAMI 100% BEZ VIRUSA, JEFTINO SNIMANJE, KVALITETNE DISKETE, PROFESIONALNA USLUGA

PRODAJEMO SVE VRSTE AMIGA I OPREME ZA NJIH PO POVOLJNIM CENAMA !!!

MINI TOWER + 4X CDROM - 580 DM
AMIGA 500/ 1Mb - 350 DM
VLAB DIGITALIZATOR A2/3/4000 - 600 DM
DISKETE HDNoName - 9 DM kutija
DAT STRIMER 2-8 Giga HP externi - 1800 DM
FAX MODEM 14400 TRUST - 250 DM
CYBERSTORM 060/A4000 - 2700 DM
BLIZZARD 1230 II 030/882/50MHz - 1000 DM
YAMAHA CD R QUAD SPEED - 4800DM



BILTEN ZA AMIGU

NOVI BROJ; OPISI IGARA I PROGRAMA TOWER OF SOULS, COLONIZATION, VIROCOP, HIGH SEAS TRADER ... IMAGE FX 2.0 ITD.

011/154-836 D.Vukasovica 82/29
011/158-640 N.BEOGRAD 11077

AMIGA SVET

SVE O VASOJ PRIJATELJICI NA JEDNOM MESTU, NOVE IGRICE, PROGRAMI, HARDVER...

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler No 1

☎ 011 / 190–124 i 101–372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10.000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE A500/500+/600:

On the Top, Rallie, Ruffien, Catch 'em, Virocop, Manchester United Double, Domark Fl/95, Battle Trax, Blood Net (2MB HD) Woyages Of Discovery, Spring Time, RAN, Bundes Liga Hattrick, High Octane II, Soccer Superstar, Death Mask/new level, Donkey Kong, Theme Park, The Gate, Gremlin Multiedit Manager, Interiors, Driving Test, UFO (A500 100%), King Pin

NAJNOVIJE AGA (100%) IGRE

Arcade Snooker, On the Top, Match World, Ultimate Soccer Manager, Gloom, Final Frontier, Speed Ball II, Road Kill (HD/6MB), Turbo Tracks, High Seas Trader, Universe (HD/6MB), Microprosse Fl GP v2.0, Biing, Galaga Pure AGA, a uskoro: Frontier II, Alien Breed 3D, TFX, Queen Of Amazon W.

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Light Wave v4.0 final, Mcpple V v3.0, Light Wave Hollywood FX, Final Data II, Monument Titler, Pro Draw v3.03 AGA, Alfa Paint Pro, TV Text Pro v2.1, LSD 61, Page Stream 3.0G, Photogenics v1.2, Video Director v1.95, Octamed v 6.0, i još preko: - 5000 modula

- 10000 slika (JPG, GIF, HAM)

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa !

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge

AMIGA CENTAR

DISKETE :

3.5" 2DD od 15.-
3.5" 2HD od 12.-
5.25" 2HD od 14.-

Na zahtev šaljemo besplatan katalog

AMIGA

ZA POVOLJNE CENE ☎

AMIGA 600	
AMIGA 1200	
AMIGA 4000/030	
AMIGA 4000/040	
MONITOR 1084, 1942	
Fast RAM 4MB + clock	500,-
Turbo RAM 28Mhz, 4MB	600,-
Viper 030/28MHz, 4MB	850,-
Viper 030/28MHz, 8MB	1100,-
Blizzard 1220 4MB/28MHz, clock	600,-
Blizzard 1230 4MB/50MHz	1200,-
Blizzard 1230 8MB/50MHz	1450,-
Blizzard 1230 III 030/50Mhz, 68882/50, 16MB RAM, ...	2400,-
FPU 68881/16	80,-
FPU 68882/25	120,-
FPU 68882/33	230,-
FPU 68882/50	320,-

CD

OVERDRIVE

CD ROM za A1200

sa napajanjem, emulacija CD 32, muzika sa CD ploča, KODAK foto CD ... 650.–

AMIGA CD32

16–to bitni zvuk, TV izlaz, audio CD
+ Joyboard
+ CD game Microcosm ... 450,-

Communicator CD32

Spojite CD32 sa Amigom 1200 ...180,-

CD SOFTWARE:

Video Creator	Ulimate Body Blow
Inside Technology	Universe, Frontier
Mulimedija II	Brian The Lion
Fred Fish	Theme Park, Myth
Ami Net	Road Kill, Humans
Playboy	Guardian, Flink

OSTALA OPREMA

Genlock

ROCTEC 310	~~550~~ 500,-
ED PAL	~~850~~ 700,-
ED Y/C new	~~1100~~ 950,-
SIRIUS	~~2000~~ 1700,-
ED a NEPT	~~2060~~ 1800,-
Multi SCART mixer	☎

Skeneri

Handy 400 dpi/256 gray	~~380~~ 220,-
Alfa Data 800 dpi/256	~~550~~ 420,-
Mustek 16.7 color	~~850~~ 700,-

Digitalizatori slike

V–LAB Par Real Time externi, 24 bita	...800,-
Hyper Grab Real Time externi 24 bita	...750,-
Pro GRAB 24RT	...600,-

PICCOLO SD64

16,7 Mio Graphic Card za A2000/3000/4000 ~~1200~~ 950,-

Povoljno

2.5" HDD 250 MB i 340 MB

Mogućnost dogradnje uz doplatu vašeg sistema na jači:

RAM karta -> TURBO karta
HDD manji -> HDD veći
HDD 2.5" -> HDD 3.5"
Video monitor -> Mulisync
Trafo 3A -> 4.5A

Dodatni flopi 880 KB	~~200~~ 160,-
Dodatni flopi 1.76 MB	~~300~~ 260,-
Interni flopi 880 KB	~~160~~ 140,-
Interni flopi 1.76 MB	~~260~~ 240,-
Miš Alfa Data 280 dpi	~~80~~ 70,-
Miš Alfa Data 400 dpi	~~90~~ 80,-
Miš IC (bežični)	~~120~~ 90,-
GVC 14400 FAX + kabl	300,-
Modem 19200 FAX + kabl	~~430~~ 350,-
US Robotics 28800 FAX+kabl	750,-
Memory A500 512KB+clock	~~100~~ 90,-
Memorija A600 1MB	150,-
MIDI (1 In, 3 Out, 1 Thru)	150,-
TurboTechsound II d.zvuka	~~220~~ 240,-
Kutije za 80–100 disketa	30,-
Mouse Pad	od 10,-
Kempston Pro	od 40,-
Kempston Blue Star	60,-
Q.J. Jet Figter	~~50~~ 45,-
Q.J. Top Star	~~50~~ 45,-
Aktivni zvučnici 20W	120,-

3.5" HD diskete BASF/TDK veoma povoljno ☎

SERVIS

svih modela AMIGA računara i ugradnja svih dodataka

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA

RAD. DANOM OD 11–19h SUBOTOM OD 11 DO 15h
NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

PC

NON-STOP: prodaje, igre (programi), povoljno. Tel: 011/421-678.

MACROSOFT - prodaje najboljih igara i programa za PC. Tel: 018/223-08; 018/21-472.

MIDI
i COVOX
interfejsi za PC
PC Board - 011/512-622
RAZGLASI i RASVETA
DELAV, PHASER, REVERB
GITARSKA i BAS POJAČALA

MIDI adapter za Sound blaster kompatibilne karatce sa midi kablovima, samo 40 DEM. Tel: 021/382-886.

PC programi, igre, horoskopi, rečnici... programi 0,7 din. igre 0,5 din. Astrosoft 018/332-881.

A.R. Soft PC
PROGRAMI I IGRE
Snimanje na CD-ROM
Rasinska 2 Petlovo brdo
011/533-66-51

SNIMAM programe za animaciju, dizajn, muziku, grafiku i najbolje igre za PC. Tel: 015/24-916, Šabac.

CA - VISUAL OBJECTS
UPUTSTVO ZA RAZVOJ PROGRAMA
(2 KNJIGE PREKO 600 STRANA)
TEL: 011/156-298

MAGI SOFT
Najnovije igrce
Najpovoljnije cene
Od sada i postom (pouzecem)
Miloša Trebinjca 7
26000 Pančevo
tel 013/515-745

PC IGRE
Razmena 1:1
katalog saljem postom

ZARADITE hiljade maraka pomoću svog PC-a. Besplatne informacije pismom. Večl Robert, Bostan 1, 21235 Temerin.

WIZARD
Igre
Programi
011/488-1467

NS GAMES. Specijalizovani samo za igre. Uputstva i pomoć. Razmena. 021/365-713.

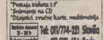
DISKETE 3,5 HD Fuji i Verbatim (15DM!). Tel: 021/396-380.

KARABURMA
PC IGRE & PROGRAMI
*Prodaja disketa 3.5"
*Snimanje na CD
*Džojstici, zvučne karte, multimedija
Tel: 011/774-221 Slaviša
011/780-636 Boris

MIDI interfejs za muzičke kartice sa kablovima i 6 meseci garancije - 30 DEM. Tel: 425-060 (15-20h).

PRODAJEM diskete 3.5" Noname za 8 DEM kutija. Tel: 477-132.

BBS POLITIKA
3229-148



MICRO TEAM
PC Programi i Igre
Veliki izbor starijeg i najnovijeg softvera, diskete, saveti.
Bul. kneza Miloša 23/232 Novi Sad
021/321-387

Istar PC Hard & Soft
021/372-040
IGRE 0.8DIN
PROGRAMI 1.5DIN

Alfa Soft
Španskih boraca 65/5 BLOK 24
Novi Beograd (kod buvijaka)
011/138-538

Gamma Soft
Junorska 6 59 Karaburma
kod Robne kuće
011/775-193

PC IGRE PROGRAMI DISKETE

LIZARD
BANJICA
>>Baštovanska 3, 664-352<<
radnim danom 13.00-21.00
subotom 11.00-19.00
nedeljom ne radimo
Snimamo PC programe i igre po najnižim cenama u gradu:
- programi 0,60 din.
- igre 0,40 din.
- NO NAME DISK. 3,00 DIN.
Vi ne čekate, mi ...
ČEKAMO VAS !!!

PROFESIONALNI USLUŽNI
PROGRAMI I IGRE
SNIMANJE NA CD I DISKETE
PC KLUB
Milićević Dejan
Maljenska br. 8
Tel: 011 777-309 ili 332-875

!pažnja!
najpovoljnije u YU
pc servis 2222-693
CD rec.
slavija sys 433-689
+disketni softver, hardver

KOLOS-BANJICA
662-546
PC
Bulevar JNA 70/stan 3
najjeftinije
igre i programi
Sastavljamo konfiguracije po želji
Domaći programi za:
- nekretnine
- turističke agencije
- TV servis
OTKUP I PRODAJA
RAČUNARSKE
OPREME

486 VLB

486 DX/4 - 100 MHz,
VESA Local Bus ploča,
4 MB RAM-a
VLB Cirrus Logic 5429 SVGA,
16 miliona boja - VESA BIOS,
540 MB, EIDE hard disk,
VLB Vision EIDE kontroler,
1.44 MB floppy,
tastatura, miš,
kolor monitor

naša cena:	
najbolja sledeća ponuda:	

486 PCI-1

486 DX/4 - 100 MHz,
PCI Bus ploča,
8 MB RAM-a
PCI Cirrus Logic 5434 (1 MB),
32-bitni TrueColor u WIN95 na 800x600 (sa 2 MB)
850 MB, EIDE hard disk,
PCI EIDE kontroler,
1.44 MB floppy,
tastatura, miš,
kolor monitor

naša cena:	
najbolja sledeća ponuda:	

486 PCI-2

486 DX/4 - 100 MHz,
PCI Bus ploča,
8 MB RAM-a
PCI Tseng Labs ET4000 W32p (1 MB),
32-bitni TrueColor u WIN95 na 800x600 (sa 2 MB)
1275 MB, EIDE hard disk,
PCI EIDE kontroler,
1.44 MB floppy,
tastatura, miš,
kolor monitor

naša cena:	
najbolja sledeća ponuda:	

P 120

586 "PENTIUM"- 120 MHz,
PCI Bus "INTEL" ploča,
16 MB RAM-a
Diamond Stealth Video, 2 MB
S3 Vision 868
1600 MB, EIDE hard disk,
PCI EIDE kontroler,
1.44 MB floppy,
tastatura, miš,
kolor monitor

naša cena:	
najbolja sledeća ponuda:	

Ako kupite kompjuter sa multimedijalnim kompletom dobićete CD-ROM disk sa najaktuelnijim instalacionim softverom

osnovna multimedija

Sound Blaster 16, Creative Labs zvuk,
Sony 55E, double-speed CD-ROM

super multimedija

Sound Blaster AWE 32 (512 KB),
Sony 76E, quad-speed CD-ROM (4X)

komunikacioni paket

Multimedia voice/fax/modem,
14400/14400, sa mikrofonom i komunikacionim softverom

MREŽNE KARTE:
- Longshine NE2000
- AMD NE2100
- Longshine NE2000 VLB
- Longshine NE2000 PCI

SONY 76S SCSI CD-ROM drajv (4 speed)
Creative Labs AeroPoint 3D mouse & pen
T.M. Cedeteka sa preko 400 naslova
izdavanje i kopiranje CD ROM diskova

T.M. Comp
od ponedeljka do petka 9-17h.
subotom 9-12h.
direktan: 011/3227-136
centrala: 011/3221-433 lok 277,279
Beograd - Makedonska 25/II soba 21

Šta izdvaja jedan CD-ROM klub?



Besplatan katalog naslova sa poklonom

Svaki novi član dobija na poklon interni modem

Kupovina hardvera po najnižim cenama u gradu

Iznajmljivanje diskova iz bilo kog mesta u Jugoslaviji

Mogućnost snimanja i iznajmljivanja po najnižim cenama

Preko 250 CD-ROM naslova (enciklopedije, igre, obrazovni softver ...)

Prodaja CD-ROM originala po ceni kopija (30 - 90)

650 MB najtraženijih programa ili igara sa našim CD diskom

30,-

Šta nas još izdvaja?

CD RECORDER	*2.500 - 4.000*
SONY CDU 55	*210 - 220*
PANASONIC 562 CD + KONTROLER	*210 - 220*
SONY 4 X SPEED (NOV MODEL)	*360 - 390*
TOSHIBA 4 X SPEED	*340 - 370*
SOUND BLASTER PRO (16 BIT)	*130 - 140*
HARD DISK 540 MB IDE	*280 - 300*
486 / 40 MHZ	*170 - 190*
486 / 100 MHZ	*380 - 400*

Za dilerske cene pozvati. Garancija 12 meseci.

Diskove možete naručiti pouzećem, ili lično podići u centru Beograda bez čekanja!

PLAY MIX 9

650 MB najnovijih igara sa našim CD diskom

30,-

SOFTVERSKI PAKET OD 650 MB PO OBLASTIMA : ANIMACIJA, GRAFIKA, DTP ...

TOP 3 CD

1. WINDOWS '95
Odmah posle svetske premijere i kod nas najnovija verzija.

2. FULL THROTTLE
Najprodavanija igra tokom leta u Americi.

3. LOST EDEN
Fantastična igra prepuna 3D renderovane grafike.

EXIT PRODUCTION (011) 45-13-23

(011) 75-60-15 od 11 do 18 h

okreni stranu →

ESPRO Team

Svetozara Markovića 47/III

686-989



CD PRODUKCIJA
AUDIO & SOFTWARE

Snimanje na CD ROM
+ CD Ploca
40.-

Snimanje programa i igara i na diskete

ESPRO

Best Buy!!!
ESPRO MULTIMEDIA KIT
double speed CD-ROM + sound blaster 16
369.-
SONY 55E 219.-
-TOSHIBA 4x CD
-Snd Blaster Pro16

CD KLUB

- **iznajmljivanje**
- **prodaja naslova po ceni od 40.-**
- **preko 600 naslova**

WINDOWS 95 final 40.-
650 MB IGARA
650 MB PROGRAMA
30.-

ESPRO TOP 10 CD		
1.	WINDOWS 95 final	1CD
2.	COREL PHOTO	200CD
3.	FULL THROTTLE	1CD
4.	Multimedia DOGS	1CD
5.	SPACE ACE	1CD
6.	LOST EDEN	1CD
7.	DRAGON LORE	1CD
8.	HISTORY OF ART	9CD
9.	NBA LIVE 95	1CD
10.	SLIP STREAM 2000	1CD

Američki FAX-MODEM
ZOOM 14400 160.-

Iznajmite kod nas:
Corel Photo
200 CD Diskova

Nudimo širok asortiman hardvera!!!

SERVIS PLUS

CENTAR GRADA

SLAVIJA

IMAMO SVE DISKETNE
IGRE I PROGRAME
DOS WINDOWS OS 2

OTKUP NEISPRAVNOG
HARDWERA

SVAKI DOGOVOR JE MOGUC!

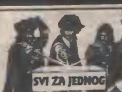
CENE SOFTWERA
50 PARA PO DISKETI
[illegible]
[illegible] AKO SU MANJI
[illegible] DISKETE

Sv.Markovica 43
11000 BEOGRAD
011/235-27-05

U KORAK SA SVETOM



PRAVA PRILIKA ZA VAS!



ICM-JUNIOR
486 SL-40 VLB 2Mb
270 Mb HDD
3.5" floppy drive
Trident 9000
14" SVGA mono
Mini tower
Tastatura
1.060

ICM-CLASSIC
486 DX2-66 4Mb
270 Mb HDD
3.5" FDD + VLB EIDE
Trident 9000
14" SVGA mono
Mini tower
Tastatura
1.320

ICM-MEDIA
486 DX2-66 4Mb
270 Mb HDD
3.5" FDD + VLB EIDE
Trident 9000
14" SVGA color LR NI
Sound Blast 16 MCD
CD ROM Double speed
Mini tower
Tastatura
1.880

ICM-POWER II
NEXGEN 586-90 8Mb
540 Mb HDD
3.5" FDD + VLB EIDE
Trident 9440 AGI VLB
14" SVGA color LR NI
Sound Blast 16 MCD
CD ROM Double speed
Mini tower
Tastatura
2.890

KOMPONENTE		MULTIMEDIA	
486 SL/40 VLB	160	SB 16 PRO MCD	130
486 DX2/66 VLB	260	SB 16 ASP MCD	220
486 DX4/100 VLB	360	PANASONIC CD 2X	200
CPU 486 DX2/66	130	TOSHIBA CD 4X	330
CPU 486 DX4/100	210	CD 2X + SB 16 MCD	320

DOPLATE:	
14" COLOR LR NI	300
CD 2X + SB 16 MCD	280
CD 2X + SB 16 MCD ASP	370

ICM-SPEEDY
486 DX4-100 4Mb
270 Mb HDD
3.5" FDD + VLB EIDE
Trident 9000
14" SVGA mono
Mini tower
Tastatura
1.400

POSEBAN
POPUST
U
SEPTEMBRU
POZOVITE

ICM COMPUTERS

KOMPJUTERI ZA SVE

SUBOTICA
Trg Cara Jovana Nenada 15/4
Telefoni: 024/27-430, 21-342
Telefax: 024/27-430
BBS: 024/51-212 0-24 h
NOVI SAD
Kontakt telefon: 021/371-823
SOMBOR
Kontakt telefon: 025/36-485

Razno

INKOSOFT! Originali i kompleti za C64, može i pojedinačno. Brzo, kvalitetno i jeftino. Tel: 021/763-167.

A.N. Soft C - 64
2 kompleta + kaseta = 10 din
250 igara + 4 kasete = 45 din
Katalog uz prvu narudžbu dobijate BESPLATNO
018/345-140

R & R BOBA
NUDI PROGRAME I DISKETE ZA COMMODORE 64
tel: 011/156-620

AMSTRAD CPC 464 programi i igre. Katalog besplatan. Zoran 010/23-287.

L.S. - Soft: kasetne /disketne igre, programi i originali. Specijalno: originali u super kompletima. Tel: 018/66-711.

C64,128, CP/M
Uslužni programi i igre na disku i kaseti. Uputstva. Katalog. C 64 - kasetni kompleti 20 din: NAJNOVIJI MIX 1,2,3 SUPER MIX 1,2.
tel: 021/611-903

ATARI ST igre, programi, besplatan katalog. Najnovije igre: Kingmaker, BAT 2, Cyber assault, AV8B harrier assault, Holocaust, itd. Tel: 011/687-419.

VIDEOSENDER bez žica prenosi sliku iz videorekordera, satelitskog risivera, kompjutera ili kamere do bilo kog TV-a u krugu od 60 metara. Cena kompleta sa kablovima 40 DEM. Zoran 010/23-287.

POPRAVITE sami svoj džojstik!! Za savete i delove (zvezdice, mikroprekidače, opruge, kablove...) pozovite tel. 019/32-724 (Dragan).



BBS POLITIKA

Život posle „smrti"

Druga velika „havarija" za pet godina postojanja našeg BBS-a

Za četiri godine postojanja ***BBS-a Politika*** ovako težak kvar na hardveru dogodio se samo jednom, daleke 1991. godine, kada su zbog udara groma pregoreli modem i serijski port.

„Havarija" koja se na BBS-u desila 22. avgusta bila je mnogo ozbiljnija, a i posledice su teže. Neispravna matična ploča izazvala je nepovratno oštećenje skoro polovine datoteka na hard disku.

Posle nedelju dana napornog rada na spasavanju „onog što se spasti može" i ponovne nabavke nekih važnih uslužnih programa, BBS je najzad ponovo proradio 30. avgusta. Nažalost, šteta je velika i biće potrebno mnogo rada da se sve popravi. Trenutno vam je na raspolaganju jedino ***konferencijski sistem*** (uključujući i razmenu poruka sa mrežama). Takođe, za sada je u upotrebi jedino ***engleski jezik***. Rade sva tri doora za offline čitanje poruka - ***BlueWave, Silver Xpress*** i ***OLMS***.

Nadamo se da ćemo uskoro osposobiti bar deo nekadašnjeg fonda fajlova. Međutim, pošto je baza sa opisima i podacima o fajlovima nepovratno izbrisana biće potrebno izvesno vreme da se svi fajlovi provere i ponovo evidentiraju, a i da se nabave neki novi. Jedini rad s fajlovima koji je u ovom trenutku moguć jeste slanje fajlova pridruženih uz poruke.

Drago nam je što smo u ovoj nevolji naišli na potpuno razumevanje od strane naših vernih korisnika. Mnogi su se obratili redakciji da pitaju šta se dešava s BBS-om i nudili nam pomoć. Veliku pomoć pružile su nam i kolege sysopi SETNet mreže. Svima njima dugujemo zahvalnost.

Podsećamo sve zainteresovane da je od skora na ***BBS-u Politika*** na raspolaganju, uz domaće mreže *SETNet* i *ProNet*, i razmena poruka sa svetskom BBS mrežom *U'NI-net*. Za informacije o prisupu pošaljite poruku sysopu.

V. Mihailović

Uređuje NENAD VASOVIĆ

Svet IGARA

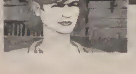
U OVOM BROJU:

Full Throttle



IGRA MESECA







Sve podatke za igrometar daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simbol kompjutera označava opisanu verziju, koju je igrao autor teksta. To, naravno, ne znači da opisana igra postoji samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o raspoloživim verzijama igre, ali kada ih imamo, ispisane su ispod igrometra.

Crtež diskete predstavlja broj potrebnih disketa za isporuku igre i ima različite funkcije zavisno od vrste kompjutera. Za Commodore 64 to je broj disketnih strana, za Amigu i Atari broj disketa, a za PC broj disketa kompresovane igre.

Konačna ocena igre nije prosek ocenjenih kategorija, već nezavisni podatak na skali od 1-100(%). Ostale ocenjene kategorije uslovljene su performansama kompjutera:

- **grafika:** dopadljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre;
- **zvuk:** muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (količina, kvalitet);
- **igranje:** funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju;

specijalne kategorije:

- **atmosfera** - akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arkadne igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, borilačke, sportske, fudbalske, auto-moto i simulacije flipera);
- **scenario** - zaplet avantura, arkadnih avantura i FRP avantura, primaran za kvalitet igre;
- **realnost** - uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, upravljačkim simulacijama i istorijskim strategijama.

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 22. avgusta primili smo 159 kupona. Među njima bilo je 54% vlasnika PC kompatibilaca, 16% vlasnika Amige, 5% vlasnika Atarija i 25% vlasnika C64 (Game Top 10 C64 nalazi se u rubrici „Play it again, C64").

Dobitnici nagrada u ovom broju:

Commodore 64

Transcom (tel. 024/21-557) poklanja trojici dobitnika po dva kasetna originala:

- Vladan Nikolić, Jurija Gagarina 65/7, 11070 Novi Beograd,
- Miloš Petković, Solunska 19, 14230 Vreoci i
- Bojan Milović, Reve Krilatice 7, 36300 Novi Pazar

Amiga

Kontiki Software & Hardware (Novi Beograd, Dušana Vukasovića 82/29, tel. 011/154-836) poklanja petorici dobitnika snimanje igre po izboru:

- Vladeta Vučković, Kralja Petra I 8/17, 11420 Smederevska Palanka,
- Marko Dragović, Ladne Vode 71, 11060 Beograd,
- Marko Vujošević, Bulevar revolucije 4/12, 11000 Beograd,
- Milan Šašić, Kajmakčalanska 6, 26300 Vršac i
- Stevan Botić, Ž. Jovanovića 22, 14000 Valjevo

DigiTech (Beograd, Ilije Garašanina 27, tel. 011/339-165) poklanja petorici dobitnika snimanje igre po izboru:

- Rastko Pivar, Braće Anđelić 53, 21205 Beograd,
- Aleksandar Markov, Masarikova 27, 26215 Padina,
- Dragana Stanković, Lole Ribara 25, 16210 Vlasotince,
- Aleksandar Krecu, Javorska 12, 26300 Vršac i
- Milan Radojević, Gandijeva 100/2, 11070 Novi Beograd

Atari

Octopus (Beograd, Siniše Stankovića 16/2, tel. 011/512-170) poklanja petorici dobitnika snimanje igre po izboru:

- Vladimir Jovanović, Prvomajska 7, 26201 Jabuka,
- Svetozar Stojković, Vere Miletić 5a, 34300 Aranđelovac,
- Đorđe Jovičić, Nikole Pašića 16, 32000 Čačak,
- Ivan Lončar, Učiteljska 15, 21235 Temerin i
- Đorđe Radosavljević, Partizanska 4, 15000 Šabac

PC

Diler Soft (Novi Beograd 11077, Dušana Vukasovića 74/31, tel. 011/172-234) poklanja petorici dobitnika snimanje disketne igre po izboru iz Top 10 PC ovog meseca:

- Filip Zrnzević, Milentija Popovića 17/2, 11070 Novi Beograd,
- Aleksandar Pančić, Patrisa Lumumbe 36, 24000 Subotica,
- Stanislav Vučković, Prvomajska 31/24, 11080 Zemun,
- Bojan Živković, Nevesinjska 43, 12000 Požarevac i
- Dragomir Makšić, 29. novembra 132/9, 37230 Kraljevo

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada dobitnici treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 i Game Top 10 C64 na donju adresu.

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele.

br	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Ime i prezime:

Adresa:

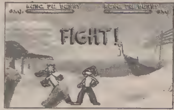
Imam ___ godina. Imam kompjuter ___

SVET KOMPJUTERA

(Game Top 25)

MAKEDONSKA 31

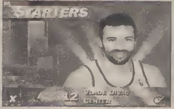
11000 BEOGRAD



Brutal: Paws Of Fury



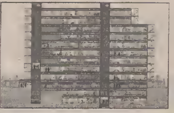
Colonization



NBA Live '95



Perfect General 2



SimTower

TOP 10 AMIGA

	Naziv	
1.	SENSIBLE GOLF	3D
2.	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	5D
3.	TIMEKEEPERS	2D
4.	GLOOM	2D
5.	COLONIZATION	3D
6.	GULP !	3D
7.	IN THE DEAD OF NIGHT	3D
8.	TURBO TRACKS	3D
9.	SENSIBLE WORLD OF SOCCER V1.1	2D
10.	TOWER OF SOULS	5D

TOP 10 PC floppy

	Naziv	
1.	WARRIORS	5D
2.	SIM TOWER	3D
3.	TERMINAL VELOCITY	5D
4.	FX FIGHTER	7D
5.	PERFECT GENERAL 2	7D
6.	BRUTAL: PAWS OF FURY	3D
7.	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	6D
8.	OVERDRIVE	2D
9.	SLIPSTREAM 5000	5D
10.	CYBER BIKES	9D

TOP 10 PC CD

	Naziv	
1.	FULL THROTTLE	1D
2.	FLIGHT UNLIMITED	1D
3.	NBA LIVE '95.	1D
4.	STAR TREK: THE NEXT GENERATION	1D
5.	LOST EDEN	1D
6.	BIOFORGE	1D
7.	PRISONER OF ICE	1D
8.	A4 NETWORKS	1D
9.	SLAM CITY	4D
10.	DRUG WARS	1D

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti, a ne kvalitetu.

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	verzije			
1.	○	1.	1.	CIVILIZATION - MicroProse	235	18	ST	A500		PC
2.	○	2.	2.	PIRATES! - MicroProse	211	18	ST	A500	AGA	PC
3.	○	3.	3.	MORTAL KOMBAT - Virgin Interactive	180	36	ST	A500	AGA	PC
4.	○	4.	3.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	159	24				PC
5.	▲	6.	4.	DOOM - Id Software	131	24				PC
6.	▼	5.	5.	LEMMINGS - Psygnosis	127	11	ST	A500		PC
7.	▲	11.	7.	DOOM 2 - Id Software	125	40				PC
8.	▲	14.	8.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	124	50		A500		PC
9.	○	9.	5.	COMANCHE - Nova Logic	121	31				PC
10.	▼	7.	5.	X-WING - Lucas Arts	119	22				PC
11.	▼	8.	8.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	107	11	ST	A500	AGA	PC
12.	▼	10.	10.	GOLDEN AXE - Sega	101	8	ST	A500		PC
13.	○	13.	11.	GOAL! - Anco Software	91	13	ST	A500		PC
14.	▼	12.	6.	BODY BLOWS - Team 17	90	11	ST	A500		PC
15.	○	15.	12.	ELITE - Acorn Soft	86	16	ST	A500		PC
16.	○	14.	13.	FRONTIER - Gametek	73	8	ST	A500		PC
17.	○	18.	17.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER - Electronic Arts	72	14		A500		PC
18.	○	19.	18.	FORMULA 1 GRAND PRIX - MicroProse	64	9	ST	A500		PC
19.	▲	21.	19.	CREATURES - Thalamus	63	12		A500		
20.	▼	19.	18.	HISTORY LINE 1914-1918 - Blue Byte	62	8	ST	A500		PC
21.	▼	20.	14.	SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	56	3	ST	A500		PC
22.	▲	24.	20.	DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts	55	8		A500		PC
23.	✓	32.	23.	ALADDIN - Disney Software	53	25		A500		PC
24.	▲	25.	20.	BATTLE ISLE - Blue Byte	52	9		A500		PC
25.	▼	23.	18.	FLASHBACK - Delphine Software	51	3	ST	A500		PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	CANNON FODDER	51	34.	LODE RUNNER	35	42.	SYNDICATE	25
27.	BUBBLE BOBBLE	49	35.	REBEL ASSAULT	32	43.	THE SETTLERS	24
28.	SUPER FROG	43	36.	DUNE 2	32	44.	WING COMMANDER 2	22
29.	TETRIS	38	37.	INDY CAR RACING	31	45.	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	22
30.	THE LION KING	37	38.	TV SPORTS: BASKETBALL	30	46.	RUFF 'N' TUMBLE	21
31.	COLONIZATION	37	39.	BATTLE ISLE 2	30	47.	THE CHAOS ENGINE	20
32.	UFO	36	40.	UNIVERSE	26	48.	HUDSON HAWK	20
33.	THE LOST VIKINGS	36	41.	JAZZ JACKRABBIT	26	49.	BODY BLOWS GALACTIC	19

Ispod crte je lista igara najbližih plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



Dungeon Hack * PC * Posle prvog nivoa igra traži šifru. Kako glase te šifre?

Aleksandar Ignjatović

Evo kompletnih šifri:

Stranica	Pojam	Reč	Šifra
3	Generating Characters	7	ATTRIBUTES
4	Character Basics	3	INHABIT
6	Classes	3	CHARACTERS
9	Alignments	4	FICTIONAL
9	Ability Scores	5	SUMMARY
12	Racial Advantages	4	WONDERING
13	After Selecting A Character	4	SELECTED
14	A Crash Course in Spellcasting	6	EVIL
16	Examine Character Information	10	APPEARS
19	Ready an Item	5	MOVE
21	Pray for Spells	3	EXAMINE
22	Show Numbers	5	COMMAND
25	Dungeon Depth	9	ENDURE
27	Enemy Spell Casting	4	SHADOWS
45	Damage	6	LOSS
46	Go On	4	FAILS
47	Ankheg	5	ENORMOUS
48	Cockatrice	1	INFAMOUS
51	Goblin	5	GREAT
52	Golem, Flesh	8	HUMANOID
55	Mage, Bone	5	UNDEAD
56	Otyugh	7	GULGUTHRA
61	Watchghost	3	SOMETIMES
62	Xill	5	BRAWNY

Descent * PC * U toku igre ukucaj sledeće: GABBAGABBAHEY (aktiviranje cheat moda), SCOURGE (oružje + energija), MITZI (svi ključevi), RACERX (neranjivost on/off), GUILE (nevidljivost on/off), TWILIGHT (obnova štita), FARMERJOE (preskakanje nivoa).

Marko The Bab

Frontier * ST * Da li je moguće kupiti Lynx Bull Carrier ili neki Cruiser? Da li se može izaći iz broda na nekoj planeti? Može li se uništiti grad sa Large Plasma Acceleratotom i kako?

Edvard Helas

Prehistorik 2 * PC * Da bi prešao zamak moraš igrati na Expert nivou. Kada stigneš do zamka, uzmi čekić i idi do drvenih vrata. Udaraj vrata i ona će se razbiti. Idi do slepog miša, popni se na balkon uz pomoć crva, a zatim se uz pomoć slepog miša popni na platformu na kojoj su vrata. Pokupi živote i dodirni semafor. Prođi kroz vrata i naći ćeš se u sobi sa bodljama. Na kraju te sobe su vrata koja vode do poslednje sobe zamka. Kada se pojave stubovi preskočićeš ih tako što ćeš se zaleteti i dvaput kliknuti na skok. Ubij slepog miša. Dođi do ivice platforme, skoči i pojaviće se nova. Idi napred i stići ćeš do gorile kojeg treba da ubiješ. Posle ovoga sledi borba sa finalnim protivnikom. Uzmi supersekiru, povuci se u levi ugao i pucaj. Pripazi na kamenje i lustere koji padaju sa neba.

Marko, Marko & Miloš

Little Big Adventure * PC * Kako se izlazi iz prostorije u kojoj se nalazi Runic Stone na Fortress Islandu? Kako se stiže na Polar Island?

Nenad Čulić

Runic Stone moraš politi čistom vodom koju imaš. Posle toga će se tvrđava srušiti i otvoriće se prolaz ka gradilištu. U centru gradilišta se nalazi nasip koji vodi do Polar Islanda.

Warcraft * PC * Magija Dark Vision na čini nikakvo zlo ljudima. Ona služi za otkrivanje crnog prostora. Samo klikneš na „crninu", i taj deo terena će se otkriti.

Gloria

Druids * C64 * Kako se koristi ključ i kako se prelazi drugi nivo? Na koji način se otvaraju vrata?

Igy

The Blues Brothers * PC * Kako glase šifre za nivoe?

Rick Dangerous * Da li postoji caka za besmrtnost?

Shinobi * Kako se prelazi Glavonja na petom nivou?

Snoopy * Kako se skida jabuka sa drveta? Šta treba raditi sa paketom koji se dobija kada pošalješ pismo?

Isus Hrist

FIFA International Soccer * PC * Da li je moguće promeniti imena igrača i država, i kako?

Steven Kosanović

Warcraft * PC * Šifre: POT OF GOLD (zlato i drvo), IRON FORGE (vojnici su jači i imaju jače oružje), SALLY SHEARS (vidiš celu mapu), HURRY UP GUYS (sve se odvija brže), YOURS TRULY (pobeda u borbi), CRUSHING DEFEAT (gubiš borbu), IDES OF MARCH (poslednja sekvenca igre), CORWIN OF AMBER I EYE OF NEWT.

Heretic * Šifre: KITTY (prolaženje kroz zidove), PONCE (energija i štit), QUICKEN (ne možeš poginuti), RAMBO (sve oružje i municija), SHAZAM (jača moć oružja), SKEL (svi ključevi), MASSACRE (svi neprijatelji se trenutno ubijaju), RAVMAP (vidiš delove mape koje nisi još prešao, ali moraš biti „na mapi" kada ovo upisuješ), COCKADOODLEDOO (dobijaš kokošku), GIMME (pomagala, prvo izabereš slovo od A do I, a zatim količinu od 1 do 9), ENGAGE (skok na bilo koji nivo, prvo izabereš broj epizode, a zatim broj nivoa).

Aladdin * Čemu služi papir sa natpisom WISH koji se može kupiti tokom igre?

Syndicate * Čemu služi Access Card?

Dejan i Neša

The Lost Vikings * PC * Kako na poslednjem (36-tom) nivou preći trećeg, velikog, zelenog rmpalju sa puškom?

Welrwy

Mean Streets * ST * Šta treba uraditi u Kal Dejvisovoj kući da bi se iz kaveza sa majmunom mogla uzeti kutija?

Ween * Kako se prelazi soba sa stražarom (žena kojoj treba dati neki napitak) u Kralovom zamku?

King's Quest 2 * Gde se nalazi ključ za Magic Door?

VGA Punisher

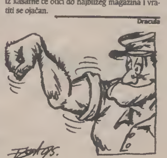
Wing Commander * Kada se pokrene opcija Secret Missions, kompjuter ispiše da se te misije ne nalaze na postojeća tri diska. Da li postoji posebna disketa sa tajnim ili dodatnim misijama?

Vladimir Vukić

Dodatni diskovi za ovu igru postoje u verziji za PC, a što se tiče verzije za Amigu, nemamo informacije da su se pojavili na našem tržištu.

The Settlers * A * Pomoću dve sličice (vitez ulazi i izlazi) unapređuju se vojnici iz slabijih u jače. Kada klikneš na tu sličicu najslabiji vojnik iz kasarne će otići do najbližeg magazina i vratiti se ojačan.

Dracula





✉ *Legend of Kyrandia* * *PC* * Koje predmete treba staviti u zlatnu posudu?
✉ *Police Quest 3* * Kada se prvi zatvorenik privede u policijsku stanicu kompjuter ispiše poruku „Enter license number". Koji broj treba upisati?

Indiane Boy

U pitanju je zaštita programa od kopiranja. Broj koji treba da ukucaš je: 12025. ✏

✉ *Indiana Jones And Last Crusade* * *PC* * Šta uraditi pošto se izvadi čep sa dna podzemnog jezera?
✉ *Amazon* * Kako otići na aerodrom?

Smit i Bole

✉ *Prince of Persia 2* * *PC* * Kako se prelazi poslednji nivo?

Nikola Grujić

✉ *Heimdall 2* * *A* * Kako se u Midgard svetu pronalazi nestali kraljev sin? Kako se dobija simbol Boga Andera?

Velibor Nikolić

✉ *Mortal Kombat 2* * *A* * Kako glase svi završni udarci za likove? Kako Raiden baca munju?

Iggy Pop

S obzirom da smo već u prošlim brojevima objavili kompletan spisak udaraca u verziji za PC, zbog nedostatka prostora nismo u mogućnosti da to ponovimo i za Amigu. Kompletan spisak nam je poslao čitalac koji se potpisao kao Dracula i iz ovog spiska objavljujemo udarce za Raidena:

Lightning Bolt: dole, napred, pucanj

Flying Thunderbolt: 2 x nazad, napred

Shock: drži pucanj dve sekunde (samo kada igraju dva igrača)

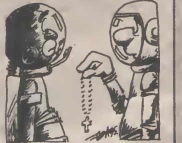
Teleport: dole, gore ✏

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara" 7, 8, 10 i 13 kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

✉ *Jungle Strike* * *PC* * 2MMWXMMMQ (Sub Attack), 9BNSQMMM* (Training Ground), 9BBR#MMMF (Night Strike), YVVXSNMMH (Puloso City), YVC-XVMM# (Snow Fortress), MCXD#VMM& (River Raid), MCZNHXMM4 (Mountains), MCLBPZMMB (Return Home).
✉ *Quest for Glory 4* * Kako ući u dvorac zapadno od sela? Čemu služe pergamenti krvi, kosti i srca? Kako otvoriti tajni prolaz u Adventures Guild? Kada se Bonsai zasadi u Eraninom vrtu Leshy postavlja zagonetku o devojci iz jezera. Kako glasi odgovor? Šta treba uraditi sa skulpturom u vitrini u manastiru?

Pokojni Toza

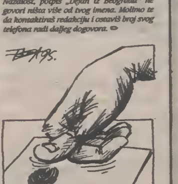
✉ *Death Gate* * *PC* * Kako proći početak vodenog nivoa „Chellestre"?
✉ *Master of Orion* * Death Ray ćeš dobiti kad otkriješ sazvežđe Orion, sakupiš jaku flotu i napadneš ga. Ako je već zauzeto, možeš ga dobiti trampom sa rasom koja ga je već zauzela. Flota se mora sastojati od najmanje 200 Destroyera i 50 do 100 jačih svemirskih brodova. Za Hostile planet moraš koristiti Research.



✉ *Quest for Glory 4* * Pošto posedujem originalnu verziju ove igre, javljam se povodom molbe objavljene u broju SK 7-8/94. Igru sam prošao nekoliko puta i nije tražila nikakve šifre.

Dejan

Nažalost, potpis „Dejan iz Beograda" ne govori ništa više od tvog imena. Molimo te da kontaktiraš redakciju i ostaviš broj svog telefona radi daljeg dogovora. ✏



Konferencija „Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke,a sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju "Sveta kompjutera". Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.

☎ *Star Trek: 25th Anniversary* * *PC* * U trećoj misiji više leka se sintetiše tako što se Oroborous Cure Sample stavi u sintetizator, zatvore se ventili i uključi. Kako se prelazi sedma misija? Da li je moguće izbeći borbu sa Enterprajzom II, a ako je to nemoguće, kakvu taktiku primeniti?

Milan

☎ *Knights of Xentar* * *PC* * Kako se ulazi u Arkadiju? Šta raditi na groblju da bi se dobila nagrada od 5000 dukata? Šta raditi sa Diamond Ringom (Magic Gem)? Gde se nalazi Castle of Kalist?

Aleksandar Crnjin

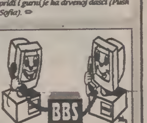
☎ *Rebel Assault* * *PC* * Šifra za drugi nivo je BIGGS. Kako glase ostale šifre?

Shadow

☎ *Indiana Jones And The Fate of Atlantis* * *PC* * Kako Sofiju naterati da bude dobrovoljac bacaču noževa u Alžiru?

Bagzo

Prvo porazgovaraj sa Sofijom i pokušaj da je ubediš. Iako će ti se učiniti da je pristala, ona će u poslednjem trenutku ipak odustati. Tada joj priđi i gurni je na drvenoj dasci (Push Sofia). ✏



Svet kompjutera
(Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd

Beach-Head

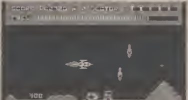
U akcionoj igri *Beach-Head* vodite svoju vojsku da biste spasili devojku koju zatočenu u bunkeru na plaži drže pirati. Svaki od nivoa toliko se razlikuje od prethodnog da je, u stvari, u pitanju nekoliko različitih igara. Prvi od niza zadataka je da provedete svoje ratne brodove kroz kanal prepun pokretnih mina u zaliv. Uspete li to, neprijatelj će na vas poslati avijaciju protiv



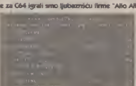
koje se borite preciznom protivavionskom paljbom iz svojih preostalih brodova. Na kopno iskrcavate tenkove i putem punim minskih polja, barikada i neprijateljskih topova idete prema gigantskom bunkeru iz kog treba da izbavite devojku. U ovoj igri možete krenuti iz bilo kog nivoa, ali ne uvek sa kompletnom flotom. Silne borbe koje u njoj vodite predstavljaju pravu stvar za stišavanje agresije.

Skramble

Jedna od najuspešnijih zabavnih akcionih igara bila je *Skramble*, u kojoj pilotirate letelicom kroz pećine i iznad planina do velikog skladišta za bombe. Premda grafika nije reprezentativna, atmosfera akcije drži vas prikovanog za igru, a ruka samo što ne polomi džojstik dok manevrišete letelicom kroz uske hodnike. Problem je što „već" posle stotog igranja znate napamet sve prepreke na putu.

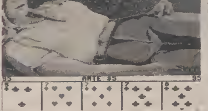


Igre za C64 igrali smo ljubaznošću firme "Allo Allo„



Vlasnici Commodorea 64 koji žele da glasaju za Game Top 10 C64 treba da koriste kupon na stranicama „Top liste"

Strip Poker



Dražesne Suzi i Melisa zovu vas na partiju pokera u svlačenje. Jedino je nezgodno što za vaše supamice igra Commodore koji odlično zna pravila, pa to svlačenje može i duže da potraje. Razume se, ako poštujete pravila igre, skidaćete se i vi; ali, računar to ne može da kontroliše, pa ako nema drugih svedoka, možete da blefirate.

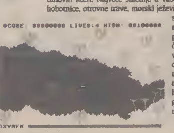
Wizard Of War

Wizard Of Wor je jedna od retkih igara za dva igrača koja i pored skromne grafike (da ne kažemo ružne) omogućava sjajnu zabavu. Uzrok sukoba između dva astronauta su čarolije zle veštice koja ih je načinila smrtnim neprijateljima. Šetaju se po lavirintu načičkanom različitim čudovištima, od „klasičnih aždaja" do nekih letećih reptila. Mada nisu neki poseban problem, ipak smetaju jer sateruju astronauta u ćorsokak i jedino vam preostaje da se rafalnom paljbom oslobodite napasti.



Neptune's Daughters

Udahnite duboko, stegnite čvrsto harpun i krenite u podvodnu avanturu koja ima za cilj viteško spasavanje zarobljenih Neptunovih kćeri. Najveće smetnje u vašem pohodu predstavljaće hobotnice, otrovne trave, morski ježevi, nezgodni rakovi i ostali stanovnici morskih dubina. Pošto prolazite raznim podvodnim tunelima, često nećete znati kakva vas nova neprijatnost očekuje iza krivine, pod uslovom da to nije predivna kćer boga morskih dubina. Čuvajte kiseonik, da ga ne ponestane u odsudnom trenutku.



FULL THROTTLE

U izdavačkom opusu firme „Lucas Arts" avanture zauzimaju značajno mesto. Broj do sada objavljenih avanturističkih igara nije preterano veliki s obzirom na to koliko godina već postoji ova firma, ali je njihov kvalitet oduvek bio vrhunski. Posle izuzetnog uspeha programa *Sam & Max Hit The Road*, „Lucas Arts" je „na sva zvona" najavio spejs-operu pod nazivom *The Dig* u režiji Stivena Spilberga, ali se ona još uvek nije pojavila (navodno je u završnoj fazi izrade). U međuvremenu je umesto nje igračima ponuđen tipičan američki road-movie *Full Throttle* u kome dva glavna junaka (čovek i njegov motor) biju bitku protiv zlih momaka.





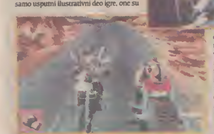


Sigurno je da ste se već odavno navikli da u kompjuterskim igrama možete biti svako i svašta, ali je verovatno da do sada niste bili vođa motorizovane grupe, ili tačnije rečeno bande. Centralna ličnost *Full Throttla* je Ben, predvodnik grupe motociklista koji sebe nazivaju „Polecats". Ovi momci voze mašine kompanije „Corley Motors" kojom predsedava čičica Malkolm Korli, i sam nekada član jedne od sličnih grupa. Zaplet igre počinje kada je Benu podmetnuto ubistvo Malkolma Korlija zbog neposlušnosti prema potencijalnom nasledniku kompanije Adrijanu Ripburgeru. Članovi Benove grupe dospeli su u zatvor, a njemu je preostalo da sam pronađe dokaze koji ga oslobađaju krivice, bežeći pri tom od policije, ali i od Ripburgerovih „gorila".

Full Throttle se a priori svrstava u kategoriju avantura. Po svojoj osnovnoj koncepciji on to i jeste, ali bi preciznija definicija glasila: „crtani film sa primesama avanture". O čemu se zapravo radi? Umesto da prateće animacione sekvence budu samo usputni ilustrativni deo igre, one su ovde prosto „progutale" aktivno učešće igrača. Zbog toga se igranje *Full Throttla* u mnogo većoj meri svodi na pasivno gledanje animacija, odnosno crtanog filma, a ponekad, tek radi promene, igrač dobija mogućnost da uradi ponešto i sam. Poređenje možda nije najbolje, ali bi ovu igru mogli proglasiti *Space Aceom* među avanturama. S obzirom da je smeštena na jednom CD-u i da sadrži enormnu količinu animacija, njena stvarna dužina bi u „čistom" obliku verovatno stala na dve-tri diskete. Ako tome dodamo da su problemi većinom trivijalni, konačni zaključak bi bio da je *Full Throttle* sitan zalogaj za svakog igrača, pa čak i onog koji nikada nije odigrao nijednu avanturu.

Sa druge strane, sama izvedba igre je na vrhunskom nivou. Grafika je odlična, iako nije mnogo napredovala u odnosu na *Sam & Max Hit The Road*, ali su zato pomenute animacije takve da deluju pomalo nestvarno. Bez obzira na to šta je animirano (likovi, objekti ili pozadine), sve teče toliko glatko da ćete u nekom trenutku možda pomisliti da ispred sebe imate televizor i da upravo gledate dugometražni crtać iz produkcije „Hanna-Barbera". Prava rok muzika ispuniće vašu sobu ukoliko imate zvučnu karticu i odgovarajuće muzičke uređaje. Napisana je tako da dodatno podiže atmosferu igre i zaista sjajno zvuči. Govor je potpuno digitalizovan, a zanimljivo je da je i ovde svoje prste, odnosno glas umešao Mark Hamil koji je izgleda definitivno preusmerio svoju (ne)uspešnu glumačku karijeru ka vodama multimedijalnih kompjuterskih igara.





Vođenje glavnog junaka je pojednostavljeno do maksimuma. Pritiskom na levi taster miša na ekranu se dobija amblem bande kojoj Ben pripada. Tri osnovna elementa amblema (lobanja, šaka i noga) simbolizuju raspoložive radnje. Dok lobanja i šaka imaju klasične funkcije (Look i Talk, odnosno Use i Take), nogom je predstavljena Benova omiljena zanimacija - razvaljivanje vrata. Inventar se poziva desnim tasterom miša, a predmeti se upotrebljavaju na isti način kao i u igri *Sam & Max*. Da bi *Full Throttle* još više dobio na dinamici ubačene su arkadne sekvence duela sa članovima konkurentskih motorizovanih grupa. Osnovni cilj je da protivničkog vozača izgurate sa puta udarajući ga rukom, nogom, ili nekom vrstom specijalno pripremljenog oružja za tu priliku (lanci, motorne testere, šipke, buzdovani itd.). Kada pobedite nekog jačeg protivnika, kao nagradu dobijate njegovo oružje. Ove sekvence, pored svog zabavnog karaktera, imaju i konkretnu funkciju - morate pobediti najtežeg protivnika i tako doći do predmeta koji vam je neophodan za nastavak igre.

„Lukasovci" su izradu ove igre započeli pod „punim gasom", ali im je očigledno negde uz put pukla guma. Za razliku od glavnog junaka koji je uspeo da popravi svoju mašinu, njegovi tvorci se nisu najbolje snašli u toj ulozi, pa su ostatak puta prešli vozeći motor koji se oteo kontroli. Ovako visoka ocena i titula **igre meseca** u velikoj meri su posledica njenog tehničkog savršenstva i činjenice da su je napravili ljudi koji iza sebe imaju toliko legendarnih igara. Na kraju krajeva, kategorija **igre meseca** ne podrazumeva najbolju već najtraženiju igru na domaćem tržištu tekućeg meseca.

Slobodan MACEDONIĆ



In the Dead of Night

79

Poslednja igra anonimne italijanske firme „Trecision" in *The Dead Of Night* najnovija je u nizu P & C avantura za Amiga računare. Interesantno je da se u poslednjih godinu dana italijanski programeri uglavnom opredeljuju za ovaj žanr igara i, na našu sreću, imaju dosta uspeha u tome (setite se igre *Nippon Safes Inc.*).

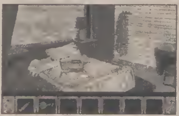




U pitanju je klasična detektivska zavrzlama po receptu Agate Kristi, dakle žanr koji je uvek interesantan skoro svim ljubiteljima avantura. Kontrola je jednostavna i vrlo slična igrama kao što su *Curse Of Enchantia* ili *Universe*, što podrazumeva isključivu upotrebu miša - levog dugmeta za izvršavanje zadataka, a desnog za pozivanje opcija i izvršavanje složenijih radnji ponuđenih u meniju. Jedino je spisak raspoloživih funkcija nešto oskudniji u odnosu na dve pomenute legende. Razlika je i u tome što se ovde radnja odvija u prvom licu, što dosta ubrzava igranje.

Tokom igranja, naravno, treba skupljati razne predmete, koji automatski bivaju smešteni u inventar. Od primarnog značaja u ovakvoj igri jesu dijalozi, pa je na njih obraćena posebna pažnja. Pri komunikaciji sa nekim likom na desnom delu ekrana ponuđene su teme o kojima je moguće pričati, a ako postoji potreba pojavljuju se i dodatne opcije za uzimanje ili davanje predmeta, u zavisnosti od situacije.

Pored izrade i tehničke karakteristike spadaju u red pristojnih, sa preciznom 32-bojnom grafikom (doduše, malo jednoličnom), solidnim zvukom i dinamičnom atmosferom, bez suviše neprijatnih čeka-



nja, ali sa češćim menjanjem disketa (u slučaju da posedujete samo jedan drajv). Instalacija na hard disk u verziji koju smo testirali nije moguća, ali nije ni preterano potrebna, s obzirom da staje na svega tri diskete.

G. J.



Sensible Golf

85

Sa velikim brojem hit-igara (*Sensible World Of Soccer, Cannon Fodder 1* i *2* itd.) i s obzirom na relativno kratko vreme koliko postoji, firma „Sensible Software" stekla je značajnu reputaciju kao kuća koja pravi nadasve zabavne igre. Ne skrećući sa proverenog kursa, *Sensible Golf* je sve sem ozbiljne simulacije, ali sa velikom dozom privlačnosti koja se slobodno može porediti sa onom iz *Sensible Socceru*.

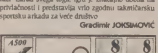
U igri može učestvovati čak 72 igrača (ne istovremeno, naravno), pojedinačno ili u timovima, dok se takmičenja odvijaju na raznim terenima širom sveta, gde svaki ima neke specifične karakteristike kao što je tip tla, prepreke, vremenske (ne)prilike i drugo. U igri protiv kompjutera postoje tri nivoa težine koji su vrlo pažljivo doterani, tako da nisu ni preteški, ali ni prelaki i uvek predstavljaju stimulativan izazov. Sve ostale kontrole, opcije i meniji su u potpunosti „user friendly" orijentisane.

U toku igre pratiće vas ljupki cvrkut ptica i drugi zvučni efekti visokog kvaliteta, dok će svaki interesantniji udarac biti prokomentarisan u stilu američkih sportskih komentatora. Zamerka se može (i mora) uputiti na nepostojanje Replay opcije, odnosno ponovljenog snimka, što će mnogima biti značajan hendikep, naročito ako su, slično autoru teksta, navikli da sve bolje golove u *Sensible Socceru* puštaju iznova po par stotina puta. Nadamo se da će se u nekoj narednoj verziji i taj propust nadoknaditi.

Ukupno postoji 25 terena za igru sa jednom ili više rupa, pri čemu su svi poređani po rastućoj težini. Izvođenje udarca je krajnje uprošćeno i čitavo umeće se sastoji u odabiru pravog smera i jačine udarca. Podaci na ekranu su takođe maksimalno redukovani, a najpraktičniji je podatak o udaljenosti loptice od rupe. Dužim pritiskom na pucanje u desnom delu ekrana pojaviće se umanjena slika čitavog terena, što često pomaže uspešnoj orijentaciji.

Na *Sensible Golf* je zaista teško nalepiti neku ozbiljniju kritiku, sem sporadičnih propusta u grafičkom dizajnu i realnosti, mada realnost nije bila prioritetan faktor ni dok se igra nalazila u idejnoj fazi. Zarad svega toga, igra je značajno dobila na privlačnosti i predstavlja vrlo zgodnu takmičarsku sportsku arkadu za veće društvo.

Gradimir JOKSIMOVIĆ



Igra postoji i u verziji za A600 i A1200

Asterix

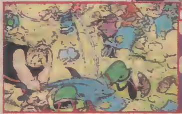
CAESAR'S CHALLENGE

Igru *Asterix: Caesar's Challenge* proizvela je, nimalo čudno, baš francuska firma, „Infogrames", koja u poslednje vreme vrlo ambiciozno prodire na multimedijalno tržište. Zaplet je jednostavan: Cezar je besan zbog upornog odupiranja malog galskog naselja da prizna njegovu vlast i tokom poslednje čarke pala je opklada: nekoliko Gala (1-6, zavisno od broja igrača) treba da obiđu celo Rimsko Carstvo i iz svake pokorene države donesu predmet koji je karakterističan za to podneblje.

Verni čitaoci Asteriksovih avantura prepoznaće da je ovde kao osnova iskorišćena epizoda „Put oko sveta". Međutim, u igri se pojavljuju i nezaboravni likovi iz drugih epizoda: Drmatoriksov nećak Peleniks, rimski spletkaroš Čarlamijus, lažni druid Nulus-Nulus, vrač pogađač, Kleopatra, indijski fakir, feničanski trgovac, a tu su i nezaobilazni gusari, divlji prasići i slični dekor, pa se epizoda *Cezarov izazov* može smatrati kompilacijskom.

Kako u svemu postoji neko „Ali...", ni *Asterix: Caeser's Challenge* ga nije pošteđen. Problem je u načinu igranja. Naime, u pitanju je najobičniji board-game prebačen na kompjuter. Dakle, nekoliko igrača se nakrca pored jednog ekrana (nije podržana čak ni modem ili mrežna opcija, što je postalo skoro obavezno u svim novijim igrama), „bacaju" elektronsku kockicu i skaču sa polja na polje rešavajući pritom određene zadatke. Ili je u pitanju jednostavna i skromna animacija u kojoj treba neki lik provesti kroz put ispunjen preprekama, ili kviz gde tačan odgovor donosi jedan od potrebnih predmeta.







Igra *Asterix: Caesar's Challenge* namenjena je prvenstveno najmlađima, koji se mogu lepo zabaviti kada su roditelji zauzeti a kompjuter slobodan. Crteži su lepi, prepoznatljivi i šareni, a zadaci imaju i svoju edukativnu svrhu. Ali, deca mogu igrati i sa roditeljima, jer je za svakog igrača moguće postaviti zaseban nivo težine, odnosno komplikovanost zadataka. No, sigurno je da ovakvu igru ne bismo gledali duže od 2 minuta, da nisu upotrebljeni tako popularni likovi.

Nenad VASOVIĆ



Originalni CD-ROM dobili smo od izdavača „Infogrames Entertainment"



63

Flight Of The Amazon Queen

Sve veći broj igara koje u poslednje vreme stižu isključivo za CD-ROM polako počinju da menjaju psihologiju igrača i njihove kriterijume o kvalitetu. Ispoljavanje skepticizma na konstataciju da neka igra zauzima svega nekoliko disketa, nasuprot oduševljenju kada se pomene naslov na CD-u, može u određenom broju slučajeva biti opravdano, ali to srećom još uvek nije postalo pravilo. Jedan od najsvežijih primera kako se avantura još uvek može smestiti na samo šest disketa je najnovija „Renegadeova" igra *Flight Of The Amazon Queen*. Da ironija bude veća, ova avantura je odlična, pa čak i bolja od nekih izvikanih i dugo najavljivanih „remek-dela" namenjenih CD-u.

„Amazon Queen" je ime aviona kojim pilotira Džo King, glavni lik ove igre. Izvesna gospođica Rasel, inače „poznata" glumica, iznajmljuje Kingov avion da bi iz ptičje perspektive mogla da se divi lepotama amazonskih šuma. Međutim, za vreme leta avion uleće u oluju i ubrzo potom, zbog udara groma, pada u duboku šumu, daleko od bilo kakve civilizacije. U isto vreme, u eksperimentalnoj laboratoriji doktora Ajronštajna, u toku su revolucionarna ispitivanja o mogućnostima pretvaranja ljudi u dinosauruse (?!). Zamorčiće za svoje oglede doktor pronalazi upravo u šumama Amazona, pa verovatno već pretpostavljate da je susret između njega i Kinga neminovan.



Autori igre kao da su se tokom izrade rukovodili principom da „odelo ne čini čoveka". U skladu sa tim, svoje „čedo" su obukli u prilično jadnu garderobu. Grafika i zvuk su na nivou standarda od pre nekoliko godina, a po načinu izvođenja, *Flight Of The*

86





Amazon Queen predstavlja direktnu kopiju starijih avantura „Lucas Artsa". Razlog za tvrdnju da je ovo ipak odlična igra leži u njenoj ne mnogo originalnoj, ali zato izuzetno dugoj i zanimljivoj priči. Za razliku od *Full Throttla*, *Lost Edena* i sličnih igara koje ćete završiti dok lupite dlanom o dlan, za *Amazonsku kraljicu* budite spremni da izdvojite dane, pa čak i nedelje

Slobodan MACEDONIĆ



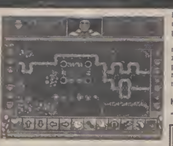


Proslavljeni sa dva nastavka *Valhalle*, momci iz „Vulcan Softwarea" izbacili su novu igru, na prvi pogled vrlo sličnu *Valhalli*. Međutim, sličnost postoji samo u grafičkom rešenju, dok je igra jedna vrlo simpatična logička arkadica, urađena gotovo 100% po receptu *Lemmingsa*. I ovde je potrebno paziti na gomilu čudnih stvorenja, sačuvati ih u jednom komadu i bezbedno dovesti do izlaza.

Okosnica priče se vrti oko putovanja kroz vreme, gde su naši junaci poslati da kroz više različitih vremenskih zona pronađu i deaktiviraju dvadeset nuklearnih bombi koje je neki zločko rasuo po različitim erama Zemljine istorije *Timekeepers* su, dakle, nešto slično vremenskim policajcima (setite se novog Van Damovog filma sa sličnom tematikom), koji kroz 4 grafički različite grupe nivoa (kameno doba, srednjevekovni zamak, Vijetnam i svemir) treba živi i zdravi da se dokopaju izlaza. Koliko će u tome biti uspešni, zavisi isključivo od vas

88



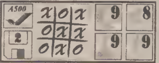


Na svakom nivou kontrolišete 14 „Vremenaca" koji će svi odjednom početi da se kreću napred sve dok ne naiđu na prepreku, kada se istim putem vraćaju nazad. Upravljanje malim imbecilima vrši se postavljanjem strelica (ikone u donjem delu ekrana) mišem na polje koje Vremenac treba da nagazi. Jednom postavljena strelica će trajno ostati na tom mestu i može služiti za usmeravanje više likova. Izlaz je označen narandžastom kuglom koja se najčešće nalazi na suprotnom kraju ekrana, ali da bi se stiglo do njega nije dovoljno samo usmeravati likove u željenom pravcu, već negde treba pokrenuti neki mehanizam ili nešto slično da bi se omogućio prolaz.

U početku su nivoi laki, sa jednostavnim problemima, dok se već na drugom javljaju ozbiljnije zavrzlame, kada je potrbno duboko se zamisliti da bi se pronašao put do izlaza. Grafika, zvuk i atmosfera su na najvišem nivou, pa u kombinaciji sa velikom zaraznošću čine *Timekeepers* igrom za duže vreme

G. J.

Igre za Amigu igrali smo zahvaljujući „M & S Softu"



Tower Of Souls

86

Uneti neku novu ideju u FRP igre danas je postalo gotovo nemoguće. Zato svaki pomak predstavlja pravi način da se takva igra uspešno progura na tržište. Upravo to je slučaj sa najnovijom igrom *Tower Of Souls* sada već poznatog „Black Legenda", klasičnom FRP bajkom, ali sa novim načinom upravljanja i kontrole glavnog lika.

Celokupna kontrola vrši se mišem, ali zahvaljujući tzv. *Virtual Joystick* pristupu, koji podrazumeva da lik prati svaki pokret miša, sve se odvija fantastično brzo, čak brže nego u mnogim arkadnim igrama (setite se samo pakla oko kontrole lika u *Darkmereu*) Izvođenje je u standardnoj 3D izometrijskoj perspektivi, sa vrlo preciznom grafikom i dobro osmišljenim elementima.



Pričica je prežvakana već bezbroj puta, a vrti se oko zlih sila koje su se nadvile nad zemlju Čajboru, gde je zli demon Balhetrok ukrao kristale, zaštitnike mira i otvorio vrata svoje mračne dimenzije Jedini čovek koji bi mogao da pobedi zlog demona i vrati kristale tamo gde pripadaju je Trijak, mladić odrastao u seljačkoj porodici, predodređen da na svoj 18. rođendan sretne proroka koji će ga spremiti na veliku borbu sa zlom.



Pre početka akcije, kao i u svakoj FRP igri, treba definisati osam osnovnih osobina glavnog lika (mudrost, borbena veština i dr.). Zatim sledi opremanje, koje podrazumeva uzimanje mača i štita, a kasnije, posle borbi, na istom ekranu se mogu evidentirati oštećenja i povrede, kada je potrebno oštećene delove oklopa zameniti, a povrede žalečiti.

Pri kretanju kroz prostorije automatski se iscrtava mapa, koja je na višim nivoima, kada broj i raspored soba postanu komplikovani, od nezamenljive pomoći. Prema podacima proizvođača, igra ima ukupno 125 soba, koje su izdeljene na više manjih, pa sve zajedno čini jedan zaista veliki i raznovrstan splet prepun zamki, skrivenih prolaza, zagonetnih mehanizama i sličnih smicalica koje treba rešiti

Gradimir JOKSIMOVIĆ



Star Trek: The Next Generation

A Final Unity





Sigurni smo da među čitaocima „Sveta kompjutera" nema nikog ko nije čuo za američku TV seriju „Star Trek" Mlade generacije se verovatno ne sećaju njenog prvog ciklusa u kome smo kao glavne aktere gledali kapetana Kirka, mister Spoka, Skotija i ostale članove posade svemirskog broda „Enterprajz" Zahvaljujući istoimenom filmskom serijalu od sedam nastavaka, ova posada i dan danas živi na platnu i u velikom broju privlači publiku u bioskopske sale. Producenti TV serije su krajem osamdesetih godina odlučili da snime nastavak pod imenom „Star Trek: The Next Generation" poverivši ovog puta komandu nad brodom novom kapetanu: Žan Luk Pikaru. Po motivima ove serije firma „Spectrum HoloByte" je objavila avanturu *A Final Unity*.

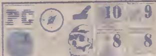


Kratak tekst ne može ni izbliza dati potpunu sliku o ovoj složenoj igri. U poređenju sa prethodnim *Star Trek* avanturama firme „Interplay", *A Final Unity* u svakom pogledu predstavlja ogroman korak napred. Igru krase najbolje karakteristike savremenih CD avantura: SVGA grafika, lepe animacije, odličan zvuk i, što je veoma važno, dobar scenario. Odgovorni u firmi „Spectrum HoloByte" ništa nisu hteli da prepuste slučaju, pa su za potrebe igre ponovo angažovani svi glavni glumci serije. Zbog toga ćete sa lakoćom prepoznati likove kapetana Pikara, androida Date, komandanta Rajkera (poznatijeg kao *Broj jedan*) i sve ostale čije ste avanture mogli da pratite na malim ekranima.

Dva elementa dodatno utiču na to da ova avantura bude teža od proseka. Prvo, u scenama koje se odvijaju na „Enterprajzu" preuzimate ulogu kapetana Pikara. Ovo nije nimalo lako jer su se autori potrudili da komandovanje brodom učine što realnijim. Mnoštvo opcija koje su vam na raspolaganju asocira ju da je pravilan strategijski pristup komandovanju izuzetno bitan, te da od njega umnogome zavisi tok igre. Drugo, kada se spustite na neku planetu ili stanicu, istovremeno kontrolišete više likova tako da igra u tim trenucima dobija karakter FRP-a. Bez obzira na ove „otežavajuće" okolnosti, ljubiteljima avantura iskreno preporučujemo ovu sjajnu igru.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM uzeli smo od firme „Ognja Soft"

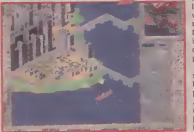


A4 NETWORKS

Ne znam kako vama, ali meni je već bilo čudno što nemile događaje u našoj zemlji nisu počeli da trpaju u holivudske filmove i video igre, kao pozadinu za nekog novog „Ramba" ili pucačinu tipa *Operation Thunderbolt*. Međutim, naši „tradicionalni prijatelji" Francuzi pobrinuli su se da isprave taj nedostatak. Tako pozadina igre *A4 NetworkS* glasi: Na CNN-u (a gde bi drugo?) javljeno je da se privatni džet Dvajta Ovena Barnsa (Dwight Owen Barnes) srušio negde iznad „onoga što je bilo Jugoslavija", oko 35 milja od srpske granice. Poslednji kontakt imao je sa (ni manje ni više) kontrolnim tornjem u Tirani(!), a Skopska vlada (ni spomena od Makedonije, čak ni BJRM) izdala je saopštenje da nemaju nikakve vesti o ovom tragičnom incidentu. Potraga je skoro nemoguća, s obzirom na krizu na Balkanu.

Eto. Toliko o nama. Što je najgore, iz ovoga biste zaključili da je reč o nekoj spasilačkoj akciji tokom koje ćete napucavati vojnike o čijem bi identitetu imali sasvim dobre pretpostavke. Ni govora. Reč je o sasvim običnoj i, uz to, vrlo dobro i precizno urađenoj upravljačkoj simulaciji kao što su *A Train* ili *Transport Tycoon*. U stvari, ono *A4* iz naslova i potiče od igre *A Train*. Naime, kreatori te igre, „Artdink", napravili su u međuvremenu drugi i treći nastavak, a taman kad su počeli da rade na četvrtom, stupili su u kontakt sa francuskom firmom „Infogrames" i zajednički rešili da igru multimedijalno obogate i smisle ubedljivu pozadinsku priču koja će potpomoći prodaju.





Tim povodom angažovali su jednu od poslednjih legendi starog Holivuda, glumca **Džejmsa Keberna** (James Coburn), kojeg pamtimo iz puno filmova („Gvozdeni krst", „Pet Geret i Bili Kid", „Sedam veličanstvenih" i dr.). On se pojavljuje u introu kao Dvajt Oven Barns, dajući poslednja uputstva igraču koji treba da preuzme upravljanje njegovom korporacijom, trećom u svetu po veličini. Džejms Kabern upotrebljen je u ovom slučaju kao i svojevremeno Donald Saterlend (Donald Sutherland) za multimedijalni dodatak igri *KGB* i njenu ponovnu prodaju pod imenom *Conspiracy*. Samo je ispričao svoj tekst u kameru, to se prikazuje jednom u toku igre, radi šmeka, ali nema ni traga od neke interaktivnosti kao u *Under A Killing Moon* ili *The Daedalus Encounter*.

Eto, uspeo sam da ne kažem skoro ništa o samoj igri, a moram ove redove privesti kraju kako bi ostalo nešto prostora i za druge igre. No, mislim da je bilo korisnije pomenuti detalje posebno zanimljive za naše podneblje, a *A4 NetworkS* toplo preporučujem svim ljubiteljima *A Traina* i *Transport Tycoona* u koje i sam spadam. Ako nekim čudom dođete do originalnog pakovanja, dobićete fenomenalno precizni priručnik sa kompletnim objašnjenjima svih menija što će vam značajno olakšati snalaženje u igri.

Nenad VASOVIĆ

Originalni CD-ROM dobili smo od izdavača „Infogrames Entertainment"



Alone in the Dark 3

Holivud. Ime koje neprestano odzvanja u ušima mnogih ljudi, ali za većinu ostaje samo nedostižan san, jedna od želja koje se nikada ne ostvaruju. Za Emili Hartvud (Emily Hartwood) je taj san postao java. Posle šokantnog iskustva koje je doživela u kući svog rođaka *(Alone In The Dark)*, Emili je odlučila da iz korena izmeni svoj život i okuša sreću u poslu koji je oduvek želela da radi. Nakon nekoliko nedelja provedenih u stalnom kucanju na vrata poznatih holivudskih producenata, konačno je uspela da dobije posao u filmskoj ekipi koja je upravo započinjala rad na snimanju vesterna „The Last Ranger" u napuštenom gradiću Sloter Galč (Slaughter Gulch) negde u dubini pustinje Mohave.

Posao oko snimanja je uspešno startovao i nikom nije padalo na pamet da se upita zbog čega je Sloter Galč odavno napušten. Kada je poginuo prvi član filmske ekipe, to je pripisano nesrećnom slučaju, ali kada su „nesreće" nastavile da se dešavaju, postalo je očigledno da nešto nije u redu. Staro proročanstvo Navaho Indijanaca je ponovo počelo da uzima danak, a kada se u gradu pojavio njegov osnivač Džed Stoun (Jedediah Stone), čovek koji je bio zvanično mrtav već više decenija, preostali članovi ekipe su shvatili da im nema spasa. Emili je, na svu sreću, videla da se nešto čudno dešava, te je uspela da o tome obavesti svog prijatelja Edvarda Kambija (Edward Camby) i zamoli ga da što pre dođe u Sloter Galč. Kambi je kao i mnogo puta do tada spakovao kofere i krenuo u još jednu neizvesnu avanturu.

Noć u Sloter Galču

Posle eksplozije mosta uđi u salun, ali prethodno uzmi kantu sa benzinom koja stoji ispred ulaza. Pokupi zvečku, ključ, šibice i kanticu ulja. Na polici iza šanka naći ćeš energetski napitak (eliksir), praznu bocu i bocu sa alkoholom. Benzin sipaj u agregat i odgledaćeš nemi film. Praznu bocu razbij i žeton koji nađeš ubaci u mehanički klavir u uglu saluna. Dobićeš lampu. Gurni trofej iza šanka (levi rog), otvoriće se podrumska vrata i napašće te prvi protivnik. Kada ga ubiješ, iza njega će ostati karo kec i zlatni metak. Sipaj ulje u lampu, zapali je šibicom i skoči u podrum.

Skini palicu sa zida i pogledaj plakate. Otvori vrata najbližeg bureta i iskoristi zvečku kako bi rasterao zmije. Produži napred i naći ćeš se u zatvorskoj ćeliji. Sa klupe uzmi kamen, a ključ koji leži na podu dohvati pomoću palice. Otključaj rešetke i izađi na hodnik. Ispred čoveka u susednoj prostoriji spusti flašu sa alkoholom i on će ti ostaviti eliksir. Udari kamenom o zid, on će se rasprsnuti i dobićeš indijanski amulet. Sada možeš bez posledica preći preko pentagrama na podu. U sledećoj sobi otključaj katanac na ormanu sa puškama i pokupi vinčesterku. Municija i šerifska zvezda se nalaze kraj stola. U prostoriji sa druge strane hodnika otvori vratanca od dimnjaka i ubij zombija koji će izaći napolje. U poprečnom hodniku primetićeš da neko pokušava da provali velika vrata. Brzo dotrči do ormana i postavi ga tako da blokira vrata. Pogledaj šta ima u ormanu, naći ćeš još jednu pušku, a zatim se merdevinama popni na sledeći sprat.

Pokupi bič i čeličnu ploču koju možeš koristiti kao pancir. Ispod lebdećeg kamena je omča. Uzmi je kada nestane crveno svetlo. Bičem nekoliko puta udari kauboja koji stoji u blizini i dobićeš vreću zlata. Ubaci zlatni metak u vinčesterku i ubij ga jednim hicem. Pokupi vreću škorpione koja je ostala iza njega. U susednoj prostoriji naći ćeš mitraljez, municiju, fitilj i eliksir. Vrati se do čeličnih vrata i vinčesterkom pucaj u bravu. Uđi unutra i brzo iskoristi omču. U rupu ubaci vreću škorpiona i vrata će se ponovo otvoriti. Povuci polugu, pretraži prostoriju i dobićeš eksploziv i parče suvog mesa.

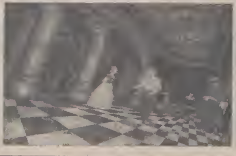


Idi do prostorije u kojoj si pokupio mitraljez, stavi fitilj u eksploziv, a zatim sve to gurni u pukotinu zida. Zapali fitilj i brzo se skloni iza bureta. Eksplozija će razneti zid i moći ćeš da prođeš dalje. Zgazi kamen u kome je uklesana strela i nastavi hodnicima sve dok te ne presretne još jedan zombi-kauboj. Ubij ga i priđi neobičnoj mašini. Umesto zupčanika koji nedostaje iskoristi šerifsku zvezdu, bičem aktiviraj mehanizam i obližnja vrata će se otvoriti. U sledećoj sobi ćeš naći eliksir i municiju. Zaleti se i skoči kroz otvor na zidu. Naći ćeš se u susednoj zgradi sa druge strane ulice.

Podzemna dvorana

Najpre šibicama upali sve četiri lampe na zidu. Pogledaj crtež, pokupi prsten i iz njega izvadi dijamant. Ne pokušavaj da preskočiš rupu, već uđi u sobu čija su se vrata u međuvremenu sama otvorila. Podivljaloj mehaničkoj kukavici iz sata dobaci parče mesa i dobićeš žeton. Uzmi isečak iz novina i pročitaj ga. Pre nego što prođeš kroz sliku na zidu pokupi drveni stalak. Našao si se u spavaćoj sobi. Kraj nogu kreveta je strela koju ćeš dati anđelu. Pronađi metak 30/30, gumeni meh i biser. Sa zadnje strane ogledala na stočiću naći ćeš ključ. Njime otključaj druga vrata u hodniku i uđi unutra. Pročitaj dnevnik i uputstvo za upotrebu. U zmajevu glavu ubaci dijamant i dobićeš još municije.

Izađi na balkon. Na labilnu dasku ispred susednih vrata stavi stalak, kauboj će izaći da vidi šta se dešava i propašće dole. Gurni jedno krilo vrata i uđi u foto-laboratoriju. Pokupi ključ, blic-lampu, gajtan i papir, a zatim pregledaj fotografije na zidovima. Sastavi fotografski blic (gumeni meh + gajtan + blic-lampa), vrati se u hodnik i otvori vrata. Tu će te dočekati neobično čudovište. Stani na obeleženo mesto kraj ormana i upotrebi blic. Puškom gađaj metu na ormanu i moći ćeš da pokupiš eliksir i indijansku ratnu palicu. Ponovo napuni lampu uljem, u klavir ubaci žeton i pojaviće se rupa u podu. Skoči u rupu i ući ćeš u katakombe.



Čim upališ lampu, potrči ka izlazu da te slepi miševi ne bi napali. Onima koji su igrali prvi Alone in the Dark sledeći prizor će biti poznat: kameni stubovi raspoređeni po velikoj dvorani. Skači sa stuba na stub sve dok ne dođeš do Indijanca. Upotrebi ratnu palicu i on će se skloniti. Pokupi ključ i municiju i nastavi dalje. Na jednom stubu videćeš oznaku za kretanje u smeru kazaljke na satu. Poštuj ovo pravilo prilikom skakanja i iz lave će početi da izviru novi stubovi. Kada budeš dospeo u ćorsokak upotrebi indijanski amulet i duh će te prebaciti na nekakav lift. Lift će se pokrenuti i pojavićeš se unutar gradske većnice u koju do sada nisi mogao da uđeš.

Zamka

Eliminiši dvojicu napadača, uzmi ključ i cilindar, otključaj dvostruka vrata i uđi u biblioteku. Sa stola uzmi štamparsku ploču i upali sveću. Pretraži police i pokupi tri knjige. Onu ispisanu nevidljivim mastilom pročitaćeš kad je prineseš upaljenoj sveći. Drugu moraš prethodno otključati ključem. Pažljivije pogledaj statuu i iza nje ćeš naći časovnik na lancu. Sada kada imaš časovnik, idi do drugih dvostrukih vrata i tamo ga upotrebi. Vrata će se otvoriti i srešćeš se sa jednim od članova filmske ekipe. Dobićeš pergament. Ubrzo će se pojaviti još jedan zombi koga moraš ubiti, a posle toga priđi lapu na koji stavi cilindar. Stani tačno naspram vitraža i pucaj. Kroz razbijeni prozor izađi napolje i u centar okruglog kamena stavi ratnu palicu. Priđi nadgrobnom spomeniku na kome piše D. E. J. i iskoristi karo keca.

Pretraži kuhinju, pokupi film i vrećicu pemikana, a sa uljem podmaži mehanizam u kaminu. Otvoriće se vrata koja vode u balsku dvoranu. Idi do pozornice i pored gramofona ćeš naći ključ od sefa, žicu i notni zapis. Pogledaj bolje iza okamenjenih gostiju i dobićeš municiju i čekić. U trenutku kada budeš uzeo poslednji predmet iz dvorane okamenjeni muzičar će se probuditi. Naravno, moraš ga ubiti. Iza kuhinjskog ormana postoji prolaz koji vodi u hodnik. Ključ

od susednih vrata nemaš, pa se moraš poslužiti malim trikom: u ključaonicu gurni metak 30/30, a zatim ga udari čekićem. Brava će se raspasti i moći ćeš da otvoriš vrata.

Ušao si u filmski studio. Pogledaj šta je u maketi železničke stanice. Tu ćeš naći sijalicu, upaljač i nacrt. Nacrt pokazuje kako treba postaviti eksploziv da bi se minirala prava železnička stanica. Montažni sto popravi pomoću žice i sijalice, a zatim odgledaj film. Notni zapis prinesi svetlu i dobićeš šifru 806. Pomoću nje isključićeš mehanizam u susednoj sobi koji kontroliše mitraljeze postavljene u blizini sefa. Mehanizam se krije iza slike na zidu. Iz astronomske knjige saznaćeš kako se otvara sef. Pre nego što ga otključaš, u otvor moraš ubaciti biser. Iz sefa će da iskoči neki čudan tip (šta li je uopšte tamo radio?), udariće te i ukrasti amulet. Pojuri ga, eliminiši i povrati dragocenu amajliju. Vrati se do sefa i uzmi kovčeg i municiju. Otvori prozor i iskoči napolje.

Posle skoka ćeš se naći u brvnari. Dočekaće te bradonja (na tvojoj je strani) i dati ti poruku koju treba da pročitaš. Pokupi eliksir, pogledaj u vagonet i dobićeš detonator. Usledice kraća vožnja prugom koja se završava ispred železničke stanice. Ubij dvojicu napadača i uđi unutra. Gurni dasku sa natpisom „Station" i naći ćeš ključ. Metalnim predmetom koji je sakriven među drvenim gredama tri puta udari zvonce kraj vrata. Nakratko će se otvoriti, pa brzo izađi napolje. Miniraj stanicu prema nacrtu. Posle eksplozije idi do vodenog tornja gde ćeš sresti Džeda Stouna i Emili. Stoun će od tebe tražiti da u zamenu za Emili daš ključ i kovčeg sa blagom. Spusti ove predmete na zemlju, ali shvatićeš odmah da je u pitanju prevara - pojaviće se još dva zombija i isprazniti svoje revolvere u tebe.



Život leoparda

Zahvaljujući indijanskom amuletu, Kambijeva duša će da se preseli u telo leoparda. Izađi iz pećine i idi do saluna. Popni se stepenicama na sprat, preskoči rupu u podu, a zatim uzmi zalet i skoči kroz prozor. Našao si se na vrhu susedne zgrade. Pronađi rupu u zidu kroz koju se vidi statua Džeda Stouna i naskoči na nju.

Pošto si pokupio figuricu orla, idi do brvnare u kojoj si sreo bradonju i umoči šapu u katran. Vrata gradske većnice su se u međuvremenu otvorila, tako da sada možeš normalno ući unutra. Uvaljaj šapu u srebro i konačno ćeš moći da ubiješ dve vukodlaka. Jedan je na ulici, a drugi na groblju. Kada to obaviš, vrati se u pećinu i figuricu stavi u vatru. Bitno je reći da je sve ovo potrebno uraditi veoma brzo, zato što ti u ulozi leoparda energija permanentno opada, bez obzira da li te neko napada ili ne. Pošto si uspešno izvršio postavljeni zadatak, dobijaš još jednu šansu za život i ponovo poprimaš ljudsko obličje.

Kambi u Zemlji čuda

Iza krsta ćeš naći sapun, a na pruzi revolver. Idi do vodenog tornja gde ćeš sresti svog dvojnika. U znak dobre volje spusti revolver na zemlju i dodirni „blizanca". Doći će do stapanja dve ličnosti u jednu i postaćeš pravi kauboj. Uzmi revolver i popni se na vrh tornja. Tipa koji te bude napao eliminišeš tako što ćeš na zemlju da baciš sapun. Iza njega će ostati metalna četka. Pokupi eliksir, a četku iskoristi kao polugu za otvaranje šahta. Skoči u šaht i zakorači u pećine. U prvoj pećini pogledaj crtež na zidu, a sa zemlje uzmi sasušeni list i papirić. Stani ispred biste Indijanke, stavi joj list na glavu i vrata će se otvoriti. U sledećoj prostoriji se nalaze dva čudovišta. Moraš brzo pokupiti kremp pre nego što se napadnu, da bi imao čime da ih ubiješ i pokupi eliksir i poruku.



Sada je potrebno da pređeš provaliju. Stani na ivicu ambisa (korak ili dva desno od sredine) i zakorači u prazno. Ako si stajao na pravom mestu, ispod nogu će se pojaviti ploča. Prelazak nastavi po sledećem sistemu: napred, levo, napred, napred, desno, napred, desno, napred, desno, napred. Sa druge strane dočekaće te novi protivnik ispred vrata. Ispucaj svih šest metaka u njega, pa ako još uvek stoji na nogama, posao dovrši krampom. Nastavi dalje i uđi u biblioteku. Iz stuba koji stoji naspram vrata izvuci čelični držač za sveće i njime nekoliko puta udari zombija koji ide ka tebi. Na polici je nagorela knjiga, a na zemlji notes i boca vode. Izađi iz biblioteke na druga vrata i dobićeš iglu. Statuu kauboja polij vodom da bi mogao da uđeš u lift. Sa poda pokupi kasicu, razbij je i naći ćeš mikroskopsko staklo. Gurni polugu i lift će krenuti nagore.

Vrata u sledećoj pećini se otvaraju pritiskom na četiri kristala koji se nalaze u zidovima. Da bi saznao redosled kojim ih treba pritiskati, stavi staklo pod mikroskop. Uđi u laboratoriju i sa stola uzmi bocu sa otrovom. Namoči iglu u otrov, a zatim priđi drugom stolu i pored stakleno suda ponovo upotrebi otrov. Kambi će smućkati nekakav napitak koji će ga smanjiti. Prođi između rešetaka, uđi u zatvorsku ćeliju i dejstvo napitka će prestati. Zatvorenika izbodi iglom i pokupi ključ od ćelije, slamku i bocu amonijaka. Otključaj ćeliju, izađi napolje i ponovi štos sa smanjivanjem. Ovoga puta prođi kroz mišju rupu u zidu. „Provaliju" preskoči pomoću slamke, uzmi bocu sa nekakvom tečnošću i kroz pukotinu brzo beži napolje.

Veliki pauk, koji će te dočekati, je prilično nezgodan protivnik, međutim lako ćeš ga se otarasiti ako u izvor lave uliješ tečnost koju si prethodno pokupio. Ruke namaži lepkom (kanta je pored paukove mreže) i uz zid se popni do otvora na plafonu. Čim staneš na noge, uzmi sa stola kamenu glavu i baci je kroz otvor iz koga si izašao. Bezglavo truplo krenuće za svojom glavom i neće ti više smetati. Sa nakovnja uzmi metalnu polugu, a potom ga pomeri u stranu da bi dohvatio vinčesterku i eliksir. Karatistu u sledećoj prostoriji počasti sa nekoliko hitaca iz vinčesterke. Ostaviće ti novčić i zmijsku kožu, a u blizini ćeš naći još jedan eliksir. Pogledaj poster kraj vrata i u prorez ubaci novčić. Spusti se u šaht, pokupi šibice i otvori vrata.

Tačno u ponoć

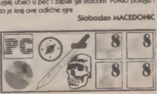
Konačno si kod Emili. Ona je u transu i zato joj moraš odmah pomoći. Metalnu šipku ubaci u kadicu i zapali gorionik. Formiraće se metalni štap. Emili će se nakratko probuditi (tek toliko da izađe iz začaranog kruga), a onda ponovo onesvestiti. Uzmi štap, list papira, municiju i pergament. Uđi u hodnik kroz koji je pre nekoliko trenutaka pobegao Džed Stoun. Vrata će se automatski zatvoriti i ka tebi će početi da se kreće ploča sa šiljcima. Zombija eliminiši pomoću puške, brzo pokupi nož, a bočicu sa amonijakom razbij o vrata. Isparenje će osvestiti Emili i ona će te spasti.

Ostalo je da se konačno osvetiš Stounu za ono što je učinio. Ponovo se vrati u hodnik i vrata na suprotnom kraju otvori pomoću zmijske kože. Prostorija u koju budeš ušli se sastoji iz dve dela - kotlarnice i svetilišta. Dotrči do totema i ispred njega postavi metalni štap. Sada ste ostali samo ti i Džed. S obzirom da je obukao oklop, ne možeš mu naudit običnim oružjem, moraš se poslužiti lukavstvom. U blizini kotla ćeš naći rukavicu. Navuci je. Otvori ventil na kotlu i pusti vodu da poteče kroz kanal. Nožem iseci strujne vodove, a



zatim se skloni u stranu i sačekaj da Džed zagazi u kanal. Monstrum je konačno mrtav, pa bi bilo vreme da zajedno sa Emili napustiš Sloter Galč. Uzmi vreću uglja i prođi kroz vrata koja su se otvorila posle Džedove smrti. Popni se na lokomotivu (tamo te čeka Emili), ugalj ubaci u peć i zapali ga šibicom. Povuci polugu i to je kraj ove odlične igre.

Slobodan MACEDONIĆ



Lost Eden



Iako su igre na CD-u postale svakodnevica, mora se priznati da je veliki broj onih koje su bez problema mogle biti objavljene i na disketama. Takve igre obično zauzmu zanemarljiv procenat prostora na CD-u, a ostalo obično popune prateće animacije, muzika i govor. Tek mali procenat igara zbog svoje dužine ili tehničke izvedbe objektivno zaslužuju da se nađu na medijumu kao što je CD. *Lost Eden* je upravo jedna od takvih igara. Preciznije rečeno, iako to možda može delovati čudno, ova avantura je zapravo jedna 400-megabajtna animacija koju prati doslovce fenomenalna semplovana muzika.

Kada budete videli uvod u *Lost Eden*, verovatno ćete ostati dvostruko zapanjeni - audio-vizuelni efekti su zaista izuzetni. Neverovatno je, međutim, to što je uvod zapravo sastavljen od scena iz same igre. Ovde po prvi put renderovane animacije nisu samo



prateća šminka, već one sada zaista čine suštinu igre, odnosno, bez njih *Lost Eden* teško da bi bio ono što jeste.

Oni koji su igrali avanturu *KGB* (takođe proizvod firme „Cryo"), naći će se na poznatom terenu. Način igranja i komuniciranja sa drugim likovima je pretrpeo manje izmene i ulepšavanja, ali je u osnovi ostao isti. Programeri su, na žalost, zadržali nepopularnu varijantu snimanja pozicija. Moguće je snimiti samo četiri pozicije, i to tri po sopstvenoj želji, dok četvrtu kompjuter snima sam.

Već smo naglasili da je kompletna grafika renderovana, izuzev u trenucima kada vodite dijalog sa nekim likom. Svaki vaš korak je praćen animacijom kretanja kroz prostor, s tim što kretanje nije potpuno slobodno (kao u npr. *Doomu*), već je obično određeno stranama sveta. Da bi sebi olakšali posao, programeri su od ovog principa odustali jedino onda kada tumarate prostranstvima neke od dolina. Tada se krećete kao u većini igara koje igrate u prvom licu - korak po korak.





Muzička podloga igre je posebna priča. *Lost Eden* je program sa ubedljivo najboljom semplovanom muzikom koju smo do sada imali prilike da čujemo. U pitanju je ambijentalna muzika u koju su usemplovani ljudski glasovi, a ako je baš potrebno praviti poređenje, onda bi instrumentalni radovi Majka Oldfilda (Mike Oldfield) i grupe „Art Of Noise" bili najsličniji onome što ćete čuti ako budete igrali ovu avanturu.

Lost Eden je bajka koja govori o saradnji ljudi i miroljubivih dinosaurusa u zajedničkoj borbi protiv vojske tiranosaurusa koju predvodi zli Moorkus Rex. Igra počinje u trenutku kada se ljudska rasa našla na rubu propasti. Čovečanstvo, svedeno na nekoliko plemena razbacanih po planeti Zemlji, nije imalo nikakve šanse da se suprotstavi hordama razjarenih tiranosaurusa. Poslednje jače uporište ljudi bilo je kraljevstvo Mašar i velika tvrđava Mo iz koje je kralj Gregor očajnički pokušavao da

90

povuče neki potez koji bi značio spas čovečanstva. Ali zbog velike greške koju je nekada napravio njegov otac, poverenje između ljudi i dinosaurusa koji bi bili u stanju da pomognu je zauvek bilo izgubljeno, pa je kralju Gregoru ostalo još samo da odbrojava dane do završnog napada tiranosaurusa na tvrđavu Mo.



Gregorov sin, princ Adam od Moa, jednog dana slučajno pronalazi dugo čuvanu tajnu njegovog dalekog pretka i postaje tzv. „arhitekta" - čovek koga dinosaurusi slušaju. Adam će zahvaljujući svojim novostečenim sposobnostima izgraditi uz pomoć dinosaurusa šest velikih tvrđava (Chaamar, Uluru, Koto, Tamara, Cantura i Shandovra), formirati jedinice za njihovu odbranu i na kraju povesti ljude u konačni obračun sa Moorkusom Rexom. Vaš zadatak je da u ulozi Adama ostvarite ove ciljeve.

Tok igre se formalno može podeliti na tri faze. U prvoj fazi, koja se većinom događa u tvrđavi Mo, morate saznati tajnu „arhitekte", druga faza je vezana za gradnju tvrđava, a u trećoj fazi, pošto gradnja bude završena, uz pomoć svojih prijatelja se morate suprotstaviti tiraninu. Prva i treća faza su u svakom pogledu izuzetne, ali se drugoj može uputiti ozbiljan prigovor. Postupak gradnje prve tvrđave će vam sigurno biti zanimljiv: treba nagovoriti brontosauruse da započnu gradnju, zatim privoleti triceratopse da im se pridruže, organizovati odbranu gradilišta od napada tiranosaurusa itd. Možda ćete sa zadovoljstvom izgraditi i drugu tvrđavu, ali ćete posle toga verovatno početi da osećate dosadu. Autori igre se nisu potrudili da unesu bilo kakvu dinamiku u graditeljske poslove, što praktično znači da se sve tvrđave grade po jedinstvenom šablonu. Dakle, šest puta ponavljate isti postupak, a to je zaista zamorno i pomalo kvari ukupan utisak o igri.

Nema sumnje da će *Lost Eden* poneti titulu jedne od najboljih ovogodišnjih igara i pored nekih propusta (prevashodno scenarističkih) koji su objektivno mogli biti izbegnuti. Velika je šteta što igra nije duža - jedan dan će vam biti sasvim dovoljan da je završite.

S. MACEDONIĆ

CD-ROM uzeli smo od firme „Espro"



Prisoner Of Ice

84

„That is not dead, that can eternal lie..."
H. P. Lovecraft

Krajem prošle godine, u SI 13, objavili smo opis i rešenje avanture *Call Of Cthulhu: Shadow Of The Comet*. Poput nekog američkog horor filma koje se završava jasnom porukom. „To Be Continued...", kraj ove avanture je bio takav da se lako mogao naslutiti nastavak. Zajedno sa vrelim letnjim danima stigao nam je *Prisoner Of Ice*, drugi deo *Call Of Cthulhu* serije, koji je, sem toga što ima „rashlađujući" naziv, doneo brojna poboljšanja i novosti u odnosu na prvi deo.

Letimičan pogled na *Prisoner Of Ice* će vas možda navesti na zaključak da on nema mnogo veze sa svojim prethodnikom. Radnja igre se odvija tokom sedam januarskih dana 1937. godine, 27 godina posle neobičnih događaja u gradiću Ilsmautu. U osvit Drugog svetskog rata, dok se Nemci ozbiljno pripremaju za predstojeći sukob, britanska podmornica u okolini južnog pola ukrcava dva zaleđena drvena kontejnera nepoznate sadržine. Ubrzo po zaranjanju skladišni deo podmornice pogađa neprijateljski torpedo, povišena temperatura otapa jedan od sanduka i iz njega izlazi čudovište koje počinje da seje smrt oko sebe. Posle kapetanove pogibije komandu nad podmornicom preuzima mladi poručnik Brus Rajan kome će sudbina dodeliti da se izbori sa „zarobljenicima leda" i time spase čovečanstvo na sličan način kao mnogo godina ranije novinar Džon Parker. Iako na početku igre nedefinisana, veza između ove dvojice junaka itekako postoji, a Ilsmaut će ponovo postati poligon na kome će se sukobiti dobro i zlo.





Na polupraznom CD-u (ili polupunom - zavisi od toga sa koje strane gledate) nalaze se dve verzije igre: VGA i SVGA. Pored nekih standardnih hardverskih zahteva koje *Prisoner Of Ice* postavlja, a za koje smo uvereni da ih većina korisnika poseduje, da biste pokrenuli igru u visokoj rezoluciji potrebno vam je 8 MB RAM-a, dok su za običnu VGA rezoluciju dovoljna „samo" 4 MB. Upravo zahvaljujući ovoj mogućnosti pruža se prilika da se pouzdano proceni kvalitativna razlika u grafici između dve verzije. Nadmoćnost visoke rezolucije je tolika da će vam se učiniti da je VGA rezolucija nešto što pripada davnoj prošlosti. Na (ne)sreću to još uvek nije baš tako, ali nema sumnje da će se trend postepenog napuštanja VGA grafičkog moda nastaviti ubrzanim tempom. Slike koje objavljujemo su „izvađene" iz SVGA verzije i dovoljno ilustruju visok kvalitet grafike.







Ostale karakteristike igre takođe zaslužuju pohvale. Možete se opredeliti za semplovanu ili MIDI muziku. Za svaku preporuku je korišćenje semplovanih melodija, jer njihova neobičnost dodatno podiže tenziju ionako uzbudljivoj igri. Jedino što vam može zasmetati na polju zvuka je polovično digitalizovan govor. Dijalozi između likova su potpuno digitalizovani, ali Rajanovi komentari kada uzima predmet ili nešto ugleda, nažalost, nisu. Animacije, kako prateće tako i one u samoj igri, urađene su korektno.

Prisoner Of Ice je, ipak, još jedan dokaz da su savremene kompjuterske igre siromašne originalnim idejama. Za razliku od prvog dela, koji je imao zanimljivu i neobičnu priču, ova avantura suviše podseća na danas već legendarni *Indiana Jones And Fate Of Atlantis*. Evo nekoliko primera: Rajan i Indi su heroji koji tragaju za nečim davno nestalim; Indi traži Atlantidu, a Rajan hram drevnih bogova. Glavni negativci su u oba slučaja nacisti, pri čemu i Kerner *(Indiana Jones 4)* i Ditrih *(Prisoner Of Ice)* imaju skoro identičan cilj - postati besmrtan i zavladati svetom. Slična situacija je i sa pratećim ženskim likovima: Indi kreće u avanturu sa Sofijom, a Rajan sa Dajanom, mada se mora priznati da je Dajanina uloga proporcionalno daleko manja od Sofijine. Radnje obe igre se delom odvijaju na srodnim lokacijama (podmornica, biblioteka itd.), a vrhunac je svakako to što se u *Zarobljeniku leda* pojavljuje nekoliko karakterističnih predmeta na koje smo naišli i u *Indiani Jonesu 4* (npr. Sunstone).

Osnov zapleta igre čini vremenski paradoks viđen u filmu „Terminator". U „Terminatoru" sin šalje oca u prošlost kako bi pomogao svojoj majci, dok je u ovoj igri stvar donekle modifikovana: otac (H. P. Parker) šalje sina u prošlost (Rajan) da bi ovaj spasao svoga dedu (Džon Parker). Najluđe je to što se čitava vremenska zavrzlama ovde ne završava, a koji su ostali akteri putovanja kroz vreme moraćete sami da otkrijete. Da bi cela igra bila u istom duhu, programeri su odlučili da igraču prepuste mogućnost biranja završetka. U jednoj varijanti se sve završava hepiendom, dok druga podrazumeva srećan kraj za čovečanstvo, ali ne i za Rajana - on nestaje u vremenskom vrtlogu kao da nikada nije ni postojao.

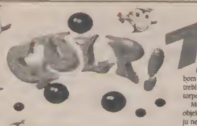
Uprkos svojevrsnom déja vu utisku, *Prisoner Of Ice* je igra koja ipak zaslužuje pažnju pasioniranih avanturista. Iako je većinom relativno laka, u pojedinim momentima može predstavljati tvrd orah i za one iskusnije. Kao i u prvom delu, kraj ove avanture zaokružuje priču, ali u isto vreme ostavlja mogućnost daljeg zapleta. Nastavak verovatno sledi

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni CD-ROM dobili smo od izdavača „Infogrames Entertainment"

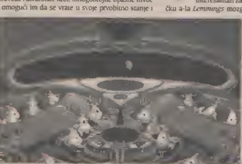
PC	9	8
	9	6

Gulp! 78



Zemlja je poplavljena zahvaljujući trapavim naučnicima i loše izvedenom eksperimentu sa metereološkom mašinom. Nivo vode se iz časa u čas povišava. dok se ljudska vrsta nalazi na ivici opstanka. Preživeli panično šalju SOS signale duboko u svemir koji dopiru do planete Akvaronije vodenog carstva koje naseljavaju riboliki Akvaronci. U spasilačku misiju, rešen da spasi ljude, kreće kapetan Gulp sa svojim odredom hrabrih Akvaronaca. Međutim, sugavši na Zemlju. Akvaronci se neočekivano pretvaraju u obične bespomoćne ribice. Tu na scenu stupa igrač. sa zadatkom da provede Akvaronce kroz mnogobrojne opasne nivoe i omogući im da se vrate u svoje prvobitno stanje i prenesu višak vode sa Zemlje na svoju planetu, gde je tečnost uvek dobrodošla

Interesantan zaplet krije još jednu spasilačku a-la *Lemmings* mozgalicu, sa nešto unapređenom izradom, ali maltene istom idejom kao „Psygnosisova" legenda. Jedina razlika je što ovde, umesto priglupih Leminga, spasavate ništa inteligentnije ribetine dodeljujući im određene funkcije. Malo veća pažnja posvećena je interakciji sa elementima pozadine kao što su prekidači, specijalne zóne i slično.

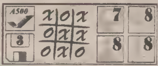


Dodeljivanje funkcija vrši se na dva načina: individualno, što će prihvatiti samo jedna riba, ili biranjem vode koji će svoju funkciju preneti na sve ribe koje se kreću u njegovom smeru i dođu sa njim u dodir. Prvi način se ostvaruje biranjem ikone levim dugmetom, a drugi upotrebom desnog. Jedine funkcije koje se ne mogu upotrebiti za vodu jesu transformacija u eksploziju, torpedo, metak, čekić, zid i mehur

Među pozadinskim elementima nailazićete na objekte koje je moguće pomerati (po pravilu kriju nešto značajno), prekidače (za otvaranje i zatvaranje vrata, teleportova i sl.), teleportove, opasne zone (uvek ih treba isključiti prekidačem), vrata, oblasti koje treba „prožvakati", vodene struje (zadaju gadne glavobolje), eksplozivne zamke, čudovišta (rešite ih se koristeći torpedo), hranu, bonuse, dodatne transformacije i još nekolicinu bodonosnih stvarčica.

Zvuk, kako muzika, tako i efekti u potpunosti odgovaraju atmosferi, grafika je podnošljiva, a izrada dosta pedantna i brza. *Gulp!* će se dopasti svim ljubiteljima *Lemmingsa*.

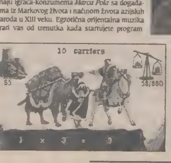
Gradimir JOKSIMOVIĆ



Marco Polo 80

Životni put Marka Pola, čuvenog venecijanskog istraživača, trgovca i putopisca (prema jednom dokumentu iz XV veka, rodom sa Korčule što nama, doduše, više nije toliko ni bitno) bio je inspiracija brojnim filmskim stvaraocima. Sada su na red došli kreatori video igara. Koprodukciono ostvarenje *Marco Polo* firmi „Infogrames" i „Philips Interactive Media France" pružiće igraču priliku da se oproba u trgovačkom mešetarenju i putešestvijama po Aziji tokom XIII veka.

Kao multimedijalna podrška igri korišćeni su fragmenti iz TV serije „Marko Polo" koja je prikazivana pre skoro 10 godina na (tada jedinoj) JRT. Brojni filmski inserti kao i fotografije iz serije upoznaju igrača-konzumenta *Marca Pola* sa događajima iz Markovog života i načinom života azijskih naroda u XIII veku. Egzotična orijentalna muzika prati vas od trenutka kada startujete program



Premda je vašem recenzentu vrlo prijala, ostali članovi Redakcije su posle nekih pola sata počeli potajno da potpiruju lomaču na kojoj bi žrtvovali ovaj CD bogovima *tišine*.



Pri pokušaju upoređivanja *Marca Pola* sa nekom sličnom igrom, bili smo u priličnoj nedoumici i posle dužeg razmišljanja zaključili da je najsličniji igri *Pirates!*. Potrebno je neprestano putovati od jednog do drugog grada, od ukupno 61 koliko ih u igri ima. U gradovima treba vešto trgovati, cenkati se sa trgovcima kako bi njihove proizvode kupili jeftino, a svoje prodali skupo (kakva filozofija, a?) Robu prenosite karavanima koje morate pažljivo formirati u odnosu na količinu robe koju treba preneti do sledećeg grada, količinu raspoložive i potrebne hrane za put i, naravno, cene nosača. Svojim karavanima morate obezbediti oružanu pratnju (kopljanici, strelci, vitezovi) jer vas na putu očekuju brojne nepogode. Drugi bitan faktor za put do slave i bogatstva predstavljaju susreti sa raznim likovima koji će vam zadavati različite misije koje treba da uspešno izvršite.



Premda nešto skromnijih grafičkih mogućnosti, igra poseduje onu dozu zanimljivosti koju imaju sve dobre upravljačke simulacije, a to je podizanje sopstvenog carstva takoreći ni iz čega. Ljubitelji ovog žanra biće zadovoljni novim izazovom iz „Infogramesa"

Nenad VASOVIĆ

INFOGRAMES

Originalni CD-ROM dobili smo od izdavača „Infogrames Entertainment"





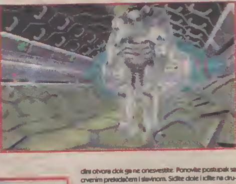
Igrom *BioForge* firma „Origin" je potvrdila davno stečeni renome. Program se odlikuje izvanrednom grafikom, digitalizovanim govorom i zahteva jak hardver. Minimalna konfiguracija za ovu igru je 486DX/50 sa 8 MB RAM-a, a dobija sasvim novu dimenziju ako imate i zvučnu karticu. Radnja igre se odvija u dalekoj budućnosti, na nepoznatoj planeti.

Način igranja je jednostavan. Glavnog junaka pokrećete kurzorskim tasterima, za trčanje koristite 'Shift', a tasterom 'P' ulazite u Personal information Manager. 'Enter' služi za uzimanje i ostavljanje predmeta, a 'Space' za upotrebljavanje predmeta. Tasterima 'O', 'I' i 'D' direktno ulazite u Options, inventory i Diagnostic meni. Tasterom 'I' takođe odlažete predmete u inventarski meni. Tasterom 'C' ulazite u Combat mod i borite se protiv neprijatelja kombinacijom kurzorskih tastera i 'Ctrl' i 'Alt'. Tasterom '5' pucate iz oružja. Dnevniku glavnog junaka pristupa se tasterom 'J'.

Posle uvodne animacije naći ćete se u zatvorskoj ćeliji sa robotom-bolničarem. Pripremite se za borbu tasterom 'C' i zveknite robota tako da udari u rešetke ćelije. Sa zemlje pokupite meso i dnevnik koji potom pročitajte. Dnevnike koje budete pronalazili obavezno pročitajte, makar površno, jer se u njima nalaze značajne informacije na osnovu kojih glavni lik upisuje u sopstveni dnevnik zaključke značajne za dalji tok igre. Isto postupite i sa svim terminalima na koje naiđete.



Iz svoje ćelije idite u ćeliju broj 1 i ubijte plavo čudovište. Pokupite sa poda sliku, viljušku i dnevnik. Izađite iz ćelije i idite do zatvorenih vrata. Pokušajte da ih otvorite tasterom 'Space'. Upotrebite viljušku na panelu i prespojite električna kola koja svetle. Uđite u stražarsku sobu i isključite crveni prekidač na levom zidu. Idite do terminala na zidu i isključite rešetke u ćeliji 4. Idite do nje i pokupite sve predmete. Vratite se do stražarske sobe i pomoću trećeg terminala na stolu upravljajte bolničarskim robotom. Robotom uzmite ruku plavog čudovišta i dovedite ga u stražarsku sobu. Ruku stavite na terminal do ogromnih vrata i šifru koju ste dobili iz Dane's Logbook unesite u prvi terminal. Stanite na kocku pored vrata. Kada se vrata otvore, trčite do kraja hodnika i skrenite desno.



Komore

Nalazite se u prostoriji sa komorama. Pritisnite crveno dugme i ispustite tečnost za zamrzavanje. Kada vas kompjuter upozori zatvorite slavinu i rupu u podu. Iz komore će izleteti čudovište sa kojim treba da se borite na sredini otvora dok ga ne onesvestite. Ponovite postupak sa crvenim prekidačem i slavinom. Siđite dole i idite na drugi kraj pećine. Uđite u desni otvor i ubijte stražara. Pokupite blaster i vratite se do sobe sa komorama. Trčeći kroz hodnik prođite pored robota i uđite u lift. Iz lifta ubijte robota i idite na prvi sprat.



Pucajte u robote dok ih sve ne uništite. Na suprotnom kraju se nalazi vojnik pored laserskog topa. Pucajte u njega dok ne pristane da osposobi top. Topom uništite dva broda koja će se pojaviti. Vratite se do lifta i idite na treći sprat. Uništite robota i uđite u laboratoriju. Posle odgledane animacije pokupite prvu pomoć sa poda i priđite čoveku na operacionom stolu. Izvucite bateriju iz njega kada vas on zamoli da mu prekratite muke. Zamenite bateriju u sebi i idite do vrata na kraju hodnika. Uđite i ubijte stražara. Na terminalu pored stražara saznaćete šifru za deaktiviranje reaktora. Stanite na mesto sa tri cevi i dobićete zaštitno odelo. Idite do velike platforme i pomoću terminala siđite u hangar. Ubijte stražara, pokupite kocku i bateriju sa broda. Zamenite bateriju i izađite iz hangara. Pronađite terminal za upravljanje viljuškarom i odvezite ga do reaktora. Gurnite robota stražara i idite do reaktora. Aktivirajte most i ugledaćete čudovište koje je pobeglo iz druge ćelije.

Reaktor

Kada stanete na most, imate malo vremena da isključite reaktor. Levo i desno od terminala za isključivanje reaktora nalaze se veliki kondezatori. Isključite prvo desni kondenzator pa se vratite na most i pucajte u čudovište dok vas ne pojuri. Borite se sa njim i oborite ga sa mosta, isključite levi kondenzator, ukucajte šifru u terminal i isključite reaktor. Idite do lifta i siđite na četvrti sprat. Uništite robota i otvorite vrata. Kao šifru za otvaranje vrata napravite O. Izađite napolje i idite u lift desno. Trčite pravo dok ne padnete na veliku kocku. Na putu se nalazi i hodnik koji vodi do vrata koja se ne mogu otvoriti. Još jednom treba da padnete i upotrebite ranije nađenu kocku da dođete do oborenog broda.



Uđite unutra, pokupite prvu pomoć i ubijte kapetana broda. Pokupite pušku i ključ pomoću kojeg otvarate vrata. Idite do kontrolne table i ispalite torpedo. Kada se čudovište udalji, ispalite još jedan torpedo. Izađite iz broda i iz otpalog torpeda izvadite bombu. Nju treba da brzo odnesete do vrata koja se ne mogu otvoriti, ostavite je tamo i bežite. Vratite se do broda i uzmite pušku. Idite do velikih kocki i uđite u pećinu. Na sredini pećine se nalaze nepoznati znaci koji predstavljaju šifru. Vratite se do raznetih vrata. Prođite kroz duži hodnik i ubijte robota. Razgovarajte sa doktorkom i izlečite je. Zauzvrat, daće vam prevodilački uređaj koji treba da upotrebite na zidovima pećine. Dobićete značajne podatke o vanzemaljcima.

Zaštitno polje

Kada pročitate sve o vanzemaljcima vratite se do raznetih vrata i idite desno hodnikom. Naći ćete na vrlo uporno čudovište. Otvorite napukla vrata i borite se sa čudovištem sve dok ne pobegne. Iza otvorenih vrata nalazi se šifra za deaktiviranje zaštitnog polja. Potrebno je u donjem kvadratu namestiti boje koje se nalaze u gornjem. Kada skinete zaštitno polje pokupite Alien Talisman i idite do doktorke. Prođite istim putem kao i čudovište, koristeći talisman. Naći ćete se u sobi sa ispusnim otvorima. Pomoću terminala na sredini prostorije aktivirajte otvor iznad koga se nalazi Y.



Prođite kroz otvor i naći ćete se u sobi bez gravitacije. Prođite kroz suprotan otvor od onog iz koga ste izašli koristeći pušku. Borite se sa čudovištem dok ga ne ubijete. Pokupite štit, iskoristite ga i prođite kroz vrata sa zaštitnim poljem. Na levom terminalu unesite šifru: zeleno, narandžasto, žuto, narandžasto, zeleno, crveno, zeleno, narandžasto, crveno, narandžasto, crveno, plavo, ljubičasto, žuto, ljubičasto, plavo, narandžasto, ljubičasto, crveno.

Iz odgledane animacije saznajete da ste tretirani kao pripadnik vanzemaljske civilizacije i dobićete bateriju. Zamenite bateriju i vratite se do terminala kojim se otvaraju ispusni otvori. Otvorite prolaz nasuprot onog odakle ste izašli. Šifre za otvore se nalaze iznad njih. Prođite kroz otvor i namestite sliku koju ste videli u pećini. Vratite se do terminala i pomoću otvora u zidu podignite kuglu. Kada stražar priđe, spustite je i ponovo podignite. Drugi stražar će baciti bombu, ali mu je vratite. Idite do doktorke i uzmite njen dnevnik. Pročitajte ga i dobićete njenu šifru.

Vratite se do otvora iz koga je ispala bomba i prođite kroz njega. Izađite iz pećine i trčite do ulaza u kompleks. Ubijte stražara, pokupite dnevnik, pročitajte ga i dobićete šifru za otvaranje ulaznih vrata. Otvorite vrata i idite do Mastabine laboratorije. Na desnom panelu ukucajte doktorkinu šifru i saznaćete svoj identitet. Idite do broda i zamenite bateriju onom koju imate u sebi. Time ste došli do kraja igre.

Mladen ANIČIĆ
Milan RISTIĆ

GAME BOY na poklon (10)

GAME BOY nije bez razloga trenutno najpopularniji džepni kompjuter za igranje. Da bismo vam malo približili ovu spravicu, testirali smo za vas nekoliko igara.

Kao i do sada, u ovom i u svakom narednom broju, firma "BEOSOFT" će poklanjati čitaocima SVETA KOMPJUTERA po jedan GAME BOY. Zato, pažljivo pročitajte ovaj članak.

TINY TOON ADVENTURES: WACKY SPORTS

Za poznavaoce igara na Game Boy-u serija igara o Toon-sima, odnosno crtićima nije nepoznata. Za svaku igricu sa Duškom Dugouškom, patkom Dačom, đavolom iz Tasmanije, pticom Trkačicom i drugima se već unapred zna da je prepuna odlične grafike i muzike (ako ste igrali predhodna dva nastavka, znaćete o čemu pišem). Naravno, ni ova nije izuzetak.

Za one koji se do sade nisu sretali sa tim igricama ili one koji su tek nabavili Game Boy kratko upoznavanje: Toon-si su junaci crtanih filmova, serija ili stripova od kojih je većina poznata i našim čitaocima, uz jednu primedbu: oni su ovde sasvim mali tj. deca.

U ovoj igri oni se nalaze na sportskom polju u nekim sasvim obično-neobičnim igrama, tj. običnim igrama izvedenim na neobičan način. Prva od disciplina sa kojom se susrećete je bejzbol, igra manje poznata u našim krajevima. Ovu igru igrate protiv đavola iz Tasmanije, koji je najbolji bacač od svih crtića (zbog svog poznatog okreta). Lopticu koju on baci potrebno je da udarite palicom i da njome pogodite neki od paravana koji se nalazi iza đavola. Na paravanima stoji broj baza koji osvajate ukoliko ih pogodite, kao i natpis "Out" koji označava da ste promašili polje. Potrebno je da osvojite tri poena (odnosno 3 puta po 4 baze) da bi ste pobedili suparnika i plasirali se dalje, jer vaš protivnik u ovu igru ulazi sa dva poena prednosti. Iako izgleda pomalo komplikovano, ova igra to nije, u šta će te se uveriti čim je budete probali.

Sledeća disiplina je jednostavnija za objašnjenje, a i za igranje, jer izgleda da je naša nacija priprodno talentovana za taj sport. Naime, reč je o košarci (napred plavi, ole ole ole). U ovoj disciplini vam je protivnik patak Dača, koji se svesrdno trudi da vam blokira put ka košu. Vaš zadatak je da odredite brzinu kojom će da trči vaš igrač i da u pravom trenutku pritisnete dugme za skok. Potom držite pritisnuto dugme sve dok ne dostignete željeni ugao skoka i preostaje vam samo da pogledate rezultate vašeg proračuna. Ukoliko ste sve pogodili, vaš igrač će zakucati loptu pored nemoćnog Dače, a ako ne najverovatnije će se "zakucati" u tablu. Imate na raspolaganju 5 pokušaja i potrebno je da postignete barem 3 koša da bi ste se kvalifikovali dalje.

Ukoliko vam to pođe za tasterima, oprobaćete šut u drugoj igri koja je još popularnija od košarke kod nas, a to je fudbal (i ako do sada nikad ništa nismo postigli u njemu). Na golu se nalazi mačak kome ne znam ime, ali koji je veoma dobar golman. Vaš zadatak je da u isto vreme namestite kursor na mesto na koje želite da vaš šut ide i da pritisnete taster za šut kada vam lopta dođe do nogu, što nije nimalo jednostavno.

Ako ste dobri u i ovoj disciplini, slede ostale manje poznate nepozante igre i protivnici: golf, američki fudbal, kojot Koja ... Sve u svemu igra sa mnogo šarma, predivnom grafikom i magnetizmom koji će vas držati prikovan uz Game Boy sve dok ne uspete da pobedite i u poslednjoj disciplini.

NBA JAM

Druga igra koju ćemo vam ovom prilikom predstaviti je isto sportskog tipa, ali za razliku od predhodne veoma ozbiljna. U njoj se radi o košarci, sportu koji nam tako dobro ide od ruke (napred plavi, ole ole ole).

Pošto startujete ovu igru, Game Boy će od vas zatražiti da unesete svoje inicijale, kako bi sačuvao vaše uspehe (i neuspehe). Potom je potrebno da odaberete klub sa kojim će te se takmičiti. Na raspolaganju vam stoje svih 27 klubova NBA lige. Za svaki klub su data po dva igrača i za svakog od tih igrača statistika: njegove brzina, procenat šuta za tri poena, zakucavanje i odbrambena igra. Jedini igrač sa ovih prostora koji je ovekovečen i na Game Boy-u je Vlade Divac (napred plavi, ole ole ole).

Kada proučite svu tu statstiku i odaberete tim koji vam najviše odgovara, igra može da počne. Vi možete upravljati samo jednim ili sa oba igrača (zavisno od podešavanja na početku igre). Igrač kojim trenutno upravljate je obeležen strelicom. Na raspolaganju su vam šut i dodavanje kada posedujete loptu, i guranje, skok i blokada kada nemate loptu. Tu je još i "turbo" mod koji vam omogućava da trčite brže, skačete više i izvodite neverovatne akrobacije prilikom zakucavanja i šuteva. Tu su još i naravno šutevi za tri poena. Igra se na četvrtine, kao i na pravim utakmicama, a na poluvremenu će te imati prilike da pogledate statisku svoga tima.

Igra je za razliku od predhodne napravljena veoma ozbiljno i pretežno je namenjena igračima takmičarskog duha.

Naravno, utisak posle bilo koje odigrane igre je sasvim drugačiji od onog kojeg ste stekli čitanjem. Ukoliko želite da i vi postanete vlasnik GAME BOY-a, možete ga naručiti na telefone 011/42-13-65 i 42-98-48.

Najsrećniji čitalac Sveta kompjutera ima šanse da osvoji GAME BOY kao nagradu, ukoliko pošalje kupon sa ove strane na adresu redakcije, i naravno bude izvučen.

D.W.

GAME BOY na poklon 10

Ime i prezime

ulica i broj

poštanski broj i mesto

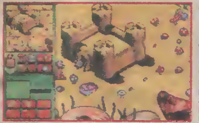
"SVET KOMPJUTERA" GAME BOY na poklon, Makedonska 31, 11000

Dobitnik GAMEBOY-a iz prošlog broja je Miloš Šalić, Sindelićeva 37, 14000 Valjevo

Priprema GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

Tiny Troops

Formula za novu „Mindscapeovu" igru glasi: *Cannon Fodder + Lemmings + Dune 2*. Kako to? Lepo, po rečima programera, iz *Cannon Foddera* je preuzet način kontrole i real time akcija, iz *Dune 2* strategijska orijentacija i tipovi misija, a iz *Lemmingsa* zabavnost i dodeljivanje specifičnih funkcija pojedinim likovima. Ovako skleptani instant bućkuriš *Tiny Troops* ima velike šanse da bude nešto posebno i postane pravi biser u navali idejno istrunulih igara. Igrač kontroliše grupu Tinija, sićušnih vanzemaljaca koji se bore protiv ne malog broja protivnika, pripadnika druge rase na različitim planetama širom galaksije. Za igranje je potrebno češće koristiti mozak nego levo dugme miša, jer su nivoi prepuni zagonetki, lavirinata, zamki i strategijskih mozgalica. Moguće je igranje protiv kompjutera ili živog protivnika, kada se ekran deli na dve polovine. Uzgred, ovo će biti jedna od retkih igara čija će Amiga verzija imati bolju grafiku nego PC; nadajmo se ne i poslednja.



Blitz Bomber

Igra *Dyna Blaster* je svojevremeno na PC platformama bila jedna od najpopularnijih igara, dok za Amiga računare ni dan danas ne postoji ama baš ni jedan pristojan plagijat koji bi se mogao porediti sa originalom. Programeri firme „Leading Edge" rešili su da isprave tu nepravdu, pa su zasukali rukave i osmislili *Blitz Bommber* sa 80 nivoa, osam scenarija (već je u planu i disk sa dodatnim nivoima), nekoliko podigara, gomile raznih dodataka, skrivenih soba i sličnih zezalica, sa mogućnošću igranja čak osam igrača (na više povezanih računara), po želji i u hires modu. Sve to je začinjeno simpatičnom grafikom, odličnim zvukom i zabavnom dinamičnom atmosferom. Za početak će se pojaviti AGA verzija, a nešto kasnije i verzije za A500 (ECS) i CD32.





Coala

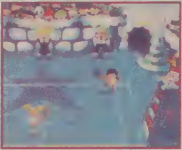
Igra *Coala* nije još jedna imbecilna „jump & run" platforma sa simpatičnim australijskim medvedićem u glavnoj ulozi. U stvari, nije ni blizu tako nečem. Radi se o simulaciji borbenog helikoptera sa simpatičnim nadimkom, ali ubitačnim karakteristikama, ništa manje impresivnom od ostalih predstavnika njegove branše (Thunderhawk, Comanche, Apache itd.). Sama igra sa tehničke strane ne donosi ništa novo, ali zato ima značajnih unapređenja koja se tiču realnosti. Najfrapantnije zvuči tzv. „Navigator engine", deo koda koji predstavlja rutinu za neku vrstu „veštačke inteligencije", što znači da se protivnici često ponašaju nepredviđeno, stalno smišljajući nove manevre, što u velikoj meri može da oteža igranje. Ni ostale prepreke (rakete na zemlji, presretači u vazduhu i dr.) nemaju stalnu lokaciju, što je već dovoljna garancija da vam neće biti dosadno.

Wheelspin

Nakon druge inkarnacije popularnog *Skidmarksa*, 3D reli jurnjave su prilično dobile na popularnosti, pa je grupa italijanskih programera koji sebe nazivaju „Floating Point" rešila da obere malo kajmaka i progura svoju novu igru. U početku je *Wheelspin* bio zamišljen kao trkačka igra za CD32, prevashodno zbog želje da bude ipak nešto više od običnog plagijata. Ipak, na sreću većine Amigista, u izradu će se prvo pustiti ECS i AGA verzije koje bi trebalo da donesu neke radikalne novosti po pitanju grafike. Na jačim mašinama biće moguće igrati u visokoj rezoluciji i to u HAM8 modu, dok će slabije AGA platforme bez problema moći da „profuraju" 128 boja. Sprajtovi će takođe biti urađeni u visokoj rezoluciji, što će biti vrlo prijatno za oko. Sem velikog napretka u grafici, *Wheelspin* poseduje i veliki izbor različitih terena, likova, 4 tipa vozila koja se različito ponašaju na terenu, dakle sve što je potrebno za dobru zabavu.



All Stars Tennis



Nova softverska firma pod imenom „GameWave" za ne baš blisku budućnost sprema svoje prvo čudo od igre za koje se zaklinju da će svu konkurenciju, kako na kompjuterima, tako i na popularnim konzolama (čitaj-SNES), ostaviti daleko iza sebe. Sličice kojih smo se dokopali deluju vrlo lepo, ali mnogo čvršća garancija da će *All Stars Tennis* zaista biti nešto posebno su momci koji stoje iza imena firme. Naime, radi se o nekolicini sada već bivših programera čuvenog „Teama 17", koji su i dalje sentimentalno vezani za Amigu, a iza sebe već imaju značajna ostvarenja kao što je *Alien Breed 3D*. Za sada ostaje još „samo" da momci nađu distributera koji će biti dovoljno dobar da igru uspešno progura na umiruće Amigino igračko tržište, što već duže vreme nije profitabilan posao.

Priprema GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

Wing Commander 4



Najveći deo glumaca koji su vrlo uspešno obavili posao u trećem nastavku verovatno najpopularnije akcione igre na PC računarima, početkom leta su se ponovo okupili u holivudskom Ren-Mar studiju i počeli rad na novom nastavku ove svemirske sage. Kreator *Wing Commandera* Kris Roberts naći će se u ulozi režisera, dok su za sada ugovore potpisali Malkolm Mekdauel (admiral Tolvin), Mark Hemil (pukovnik Kristofer Bler) i Tom Vilson (Manijak).

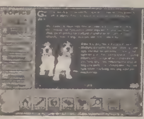


Radnja novog nastavka nadovezuje se na prethodni u trenutku trijumfa ljudske Konfederacije nad mačkastim Kilratima. Ovog puta izbila je frka u srcu Konfederacije gde Zemlju potresaju sve brojniji građanski ratovi i znatno oslabljena ekonomija. Međutim, pokazaće se da nemili događaji nisu nimalo spontani, već deo velike zavere koja ima za cilj konačni raspad Konfederacije. Na igraču je da to spreči, otkrije zaverenike i preda ih u ruke pravde.

Za razliku od prethodnika, gde su glumci bili „živi" element a pozadina kompjuterski generisana, *Wing Commander 4* će doneti digitalizovani ambijent i to u foto kvalitetu. To znači da će grafika biti SVGA kvaliteta, dok nama ostaje da krajnje ozbiljno počnemo sa štednjom novca za kupovinu nekog Pentiuma.

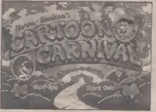
Psi, mačke, ptice





Projekat koji će, nesumnjivo, veoma obradovati mnoge ljubitelje kućnih ljubimaca dolazi od „Dorling Kindersleyja" *(Stowaway*, SK 4-5/95) i predstavlja komplet od 3 CD-a: *Multimedia Dogs, Multimedia Cats* i *Multimedia Birds*. Svaki od njih predstavlja klasičnu multimedijalnu enciklopediju. Konkretno, *Multimedia Dogs* obrađuje 134 različite rase i varijeteta, pri čemu je svaka rasa predstavljena slikom, tekstom, kratkim filmskim insertom i neizbežnim lavežom. Pregled i pretraživanje željenih rasa vrši se po nekoliko različitih kriterijuma i veoma je jednostavno i brzo. Uzgred, minimalna konfiguracija potrebna za ovaj paket iznosi PC 386 sa 4 MB RAM-a i Windowsom 3.1, a sve bolje od toga je dobrodošlo. Čuli smo da su se neka od ovih izdanja već pojavila u domaćim cedetekama.

Jabadaba CD



Fred Kremenko, Medved Jogi, Mačor Mika i Skubi Du, najpopularniji predstavnici poznate firme za izradu crtaća „Hanna-Barbera", našli su se na jednom kompakt disku u šest igara sa po deset nivoa. Svaki put kada završite igru dobijete slovo, a posle završenih svih šest pokreće se ekskluzivan crtać napravljen specijalno za ovaj CD u kome se istovremeno pojavljuju svi navedeni junaci. Za sada se CD može naručiti samo na broj telefona: (0171) 911 3000 (Engleska).





Kad bi...

U poslednjem izdanju „Microsoftovog" biltena „European Computing Survey" koji se bavi evropskim kompjuterskim trendovima, objavljeni su rezultati jedne interesantne ankete sprovedene u Engleskoj. Pitanje je bilo prosto, čak pomalo čudno, a glasi: da li bi i koji računar koristile slavne ličnosti iz naše istorije da su danas žive? Čak 85 % anketiranih smatra da bi Vinston Čerčil prigrlio PC kompatibilca, dok nekih 70% isto misli za pokojnog Fredija Merkjurija, lidera rok grupe „Queen". U slučaju velikog engleskog pisca Čarlsa Dikensa, impozantnih 89 % ispitanika glasalo je u korist PC kompjutera.

Konsole mio



Dok se kod nas redovno pobeđuje uz *Game Boy* i poneki *Mega Drive*, u svetu se pojavljuju nove konzole sa veoma moćnim procesorima i pomoćnim čipovima koji obezbeđuju „do sada neviđenu grafiku i nečuven zvuk". Trenutni svetski hit je, nesumnjivo, „Sonyjev" *Play Station*. U svojoj unutrašnjosti *Play Station* krije izuzetno jak 64-bitni 3D procesor koji doslovno „renda" igre po određenom scenariju. *Play Station* je tako u stanju da nacrta i osenči 1,5 milion elementarnih površina (trouglića) na ekranu. Čak i kada radi sa dodatnim svetlosnim efektima i teksturama, još uvek stiže da iscrta 500.000 elementarnih poligona. Po rečima svedoka, to unosi sasvim nove elemente u vizuelni doživljaj igara. Nema više pokretanja pozadine u nekoliko vertikalnih planova, jer kamera može da se kreće na sve one načine poznate iz filmske umetnosti. Mogući su čak i neverovatniji efekti, jer elektronsku kameru možete da bacite iz aviona bez naročitih posledica.

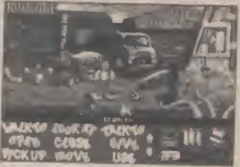
Prateći tržišno interesovanje, ostale firme potrudile su se da izbace ili bar najave svoje konzolne konkurente: „Sega" je izbacila *Saturn*, „Apple" uskoro najavljuje *Pippina*, a „Nintendo" je sa „Silicon Graphicsom" negde zaglavio u razvoju *Ultre 64* koja se očekuje tek sredinom 1996. godine. Sudeći po prašini koja se digla, „Sony" je ovaj put napravio odličan potez u pravo vreme *(VG)*

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Rollcage

Momci iz proverene softverske kuće „Team 17" spremaju za jesen arkadnu trku pod nazivom *Rollcage*. U pitanju je ne baš klasična 3D jurnjava po neobičnim terenima i sa mogućnošću izbora čak deset različitih tipova vozila. Tehnika kojom je urađena igra zove se Dynamic 3D, a šta zapravo predstavlja videćemo tek kad stigne demo (ili igra). Sigurno je da je ovaj tip igre oduvek imao brojne poklonike, kao i da „Team 17" retko doživljava neuspehe.

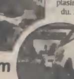




Bud Tucker In Double Trouble

Iza naslova *Bud Tucker In Double Trouble* krije se simpatična avantura, koja nam dolazi softverske kuće „Merit". Ekscentrični profesor biva otet. Momak koji se inače bavi isporukom telefonski naručenih pica iz nekog razloga misli da je prozvan da stvari preuzme u svoje ruke. Nismo saznali medijum (flopi ili kompakt disk) na kom će se igra pojaviti. *Bud Tucker In Double Trouble* najviše podseća na *Simon The Sorcerer*.





Demolish'em Derby

Momci iz softverske kuće „Psygnosis" zaista se mogu pohvaliti dobrim idejama. Ovog puta u pitanju je trkačka simulacija koja, kada su grafika i izvođenje u pitanju, najviše podseća na proslavljeni *NASCAR Racing* firme „Papyrus". Ono što ovu igru izdvaja iz grupe sličnih simulacija vožnje je što ovde prolazak prvoplasiranog kroz cilj ne znači i pobedu. Naime, poeni se osvajaju kako plasmanom tako i izbacivanjem suparnika iz trke. Kako neko reče, u ovoj igri ima više spektakularnih izletanja nego u beta verziji *Windowsa 95*.

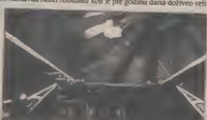


Z

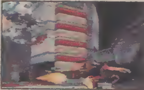
Zadivljujuće kreativan naslov igre *Z* ukazuje nam da je u pitanju akciono strateška igra nalik *Dune 2* i 'gde se dede' *Command & Conquer* (sećate se, to je ona igra koja se na našim prostorima pojavljuje već više od godinu dana, izrendana 90% u *3D Studiu* i za koju je muziku pisala grupa „Pearl Jam"). Iz naslova takođe „vidimo" da je razlog za slanje jedinica treniranih i dobro obučenih robota uništenje protivničkih baza. Raznolika oružja i mogućnost igranja više igrača u realnom vremenu takođe su odlike najnovije igre koja nam stiže iz distributerske kuće „Warner Interactive"

Rebel Assault 2

Najavljivanje noviteta iz softverske kuće „Lucas Arts" uvek predstavlja posebno zadovoljstvo. Još kada je u pitanju doterani nastavak *Rebel Assaulta* koji je pre godinu dana doživeo veliki uspeh (čak i kod nas gde je u to vreme broj vlasnika CD-ROM-a bio prilično mali), greške ne može biti. Ponovo ćete se vratiti u ulogu Rookie One (digitalizovan lik u originalnom kostimu iz „Star Wars") sa zadatkom da ispitate neobjašnjiva nestajanja letelica u predelu Dreighton Nebula. *Rebel Assault 2*, kao i prethodnik, sadrži više epizoda sa različitim načinom upravljanja i odigravanja, kao i sa preciznijom i mekšom grafikom. Očekuje se pred Božićne praznike.



Duke Nukem 3D





Nakon sasvim solidnog i zasluženog uspeha *Doomačine Rise Of The Triad: Dark War*, pred nama će se naći legendarni heroj platformskih pucačina *Duke Nukem* u sasvim novom izdanju. Ovoga puta neustrašivog heroja vodite „u prvom licu", najpopularnijem načinu izvođenja pucačina prvi put viđenom još u igri *Wolfenstein 3D* teksaške programerske firme „Apogee", koja je napravila i originalnog *Duke Nukema*. Očigledno su rešili da izmiksuju svoja dva najveća hita, a za plasman igre pobrinuće se „U.S. Gold".



Chaos Control





Softverska kuća „Infogrames" uradila je svemirsku pucačinu čija je radnja inspirisana poznatim strahom od napada vanzemaljaca. Naime, 1972. godine u svemir je poslata bespilotna letelica sa podacima o našoj planeti. Alieni su je se dokopali i odlučili da nam pomute račune. Poručnik Džesika je najiskusniji pilot lovac i kao takv dobija od komandanta, inače svog oca (kakva lija), zadatak da predvod eskadrile koje brane Zemlju. Igra je urađena u stilu *Rebel Assaulta*, što č reći da letite po utvrđenoj putanji i šetate nišan po ekranu loveći neprija teljske letilice. Prava stvar za ljubitelje beskonačnog pucanja

Shareware, ali fer

Firma „Epic MegaGames" jedna je od retkih koja izbacuje dobre i kvalitetne shareware igrice. U skorijoj budućnosti od njih se očekuju *Jazz Jackrabbit 2*, nastavak odlične platforme i dobitnika **Zlatne Sindi** '94, zatim *One Must Fall 2097 Enhanced*, unapređena verzija tabačine-nosioca **Bronzane Sindi** '94, i nekoliko jednostavnijih igara - *Excessive Speed*, *New Order* (Novi svetski poredak?) i *World Of Wonders*. Malo opširnije ćemo se pozabaviti još nekim igrama „Epic MegaGamesa", a za više informacija obratite im se na Internet: orders@epicgames.com.



Extreme Pinball



Još dok su postojali samo u luna parkovima, fliperi su predstavljali proverenu zabavu. Pojavom kompjutera u našim domovima stigli su i kompjuterski fliperi. Nakon legendarnih *Pinball Dreams*, *Pinball Fantasies* i sličnih, došla je i nova serija modernizovanih flipera tipa *Psycho Pinball*. Ljudi iz „Epic MegaGamesa" (*Epic Pinball* i *Silverball*) nisu sedeli skrštenih ruku i uskoro će se pred nama naći njihov najnoviji fliper pod nazivom *Extreme Pinball*. Očekuju nas četiri različite table rađene u kombinaciji 2D i 3D grafike, pet loptica, mogućnost igranja više igrača, kao i par iznenađujućih noviteta.

Tyrian

Ovakvu 2D pucačinu nismo videli još od kada se pojavio *Raptor*. *Tyrian* će sadržati trideset zvaničnih i par skrivenih nivoa, preko 300 mogućih kombinacija oružja i štitova, nebrojeno protivnika i mogućnost igranja dva igrača preko mreže ili modema. Na početku opremate svoj brod, al samo u okviru dodeljenog budžeta. Prelaskom svakog nivoa dobijate novac u zavisnosti od toga koliko ste protivnika potamanili. Savetujemo da ga ne štedite već upotrebite za dalje naoružavanje. Demo koji smo imali prilike da vidimo obećava dobru zabavu.



One Must Fall 2097

Mnogi će reći „ovo sam već igrao" i biće delimično u pravu. Naime, *One Must Fall 2097*, izvrsna robotska tabačina pojavila se u isto vreme kada i izvikani *Rise Of The Robots*. Usled toga je na našim prostorima prošla relativno nezapaženo, što svakako nije zaslužila. Sada je prilika da se to ispravi. Nova varijanta iste igre koja će se uskoro pojaviti biće unapređena opcijama za igranje preko modema (preko trideset slika u sekundi na 9600 bauda), mreže, BBS-a i serijskog kabla. Ukoliko budete igrali preko mreže ili nekog BBS-a, moći ćete da se lemate sa još 59 protivnika. Šta više poželeti.

"INTERPO" Export - Import
Basanska 30
12000 Požarevac
tel/fax 012/228-018



SV 119 Junior



SV 121 Turbo



SV 907 Handy Boy



SV 122 Quickjoy II



SV 123 Supercharger



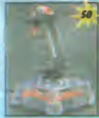
SV 124 II Turbo



SV 125 Superboard



SV 126 Jet Fighter



SV 127 Top Star



SV [illegible]



SV [illegible]



SV [illegible]



SV [illegible] XT/AT



SV 206 PC Raider



SV 207 PC Commander Mega Zoom



SV 227 Quickjoy XT/AT Top Star



SV 205 PC Optic



SV 305 NI PRO



SV 401 SE 5 SG Fighter



SV 500 VAN 3



SV 510 VAN 5



SV 301 NI 5

...I OPET sam Pobedio!



Šta mi sve pruža moj džepni kompjuter za igranje GAME BOY?

- Stotine avantura sa omiljenim junacima iz sveta filma i sporta.
- Veliki broj igrica, jer osim prodaje BEOSOFT vrši i razmenu kētridža.
- Mogu da se igram kad hoću i gde hoću, jer je GAME BOY izuzetno lak, malih dimenzija i vrlo je jednostavan za upotrebu.
- Uz posebne dodatke, GAME BOY mogu igrati u mraku, udvoje, na struju ili sa slušalicama za stereo zvuk.
- HOT LINE nedeljom mi omogućava da dobijem besplatne savete stručnjaka u vezi svih problema i nedoumica sa igricama za GAME BOY kupljenim u BEOSOFTU.
- GAME BOY me uči da budem strpljiviji, spretniji, da gubim i naravno, da pobeđujem.



Više od video igre

BEOSOFT (011) 421-355 i 429-848
Svakog dana od 8h do 21h